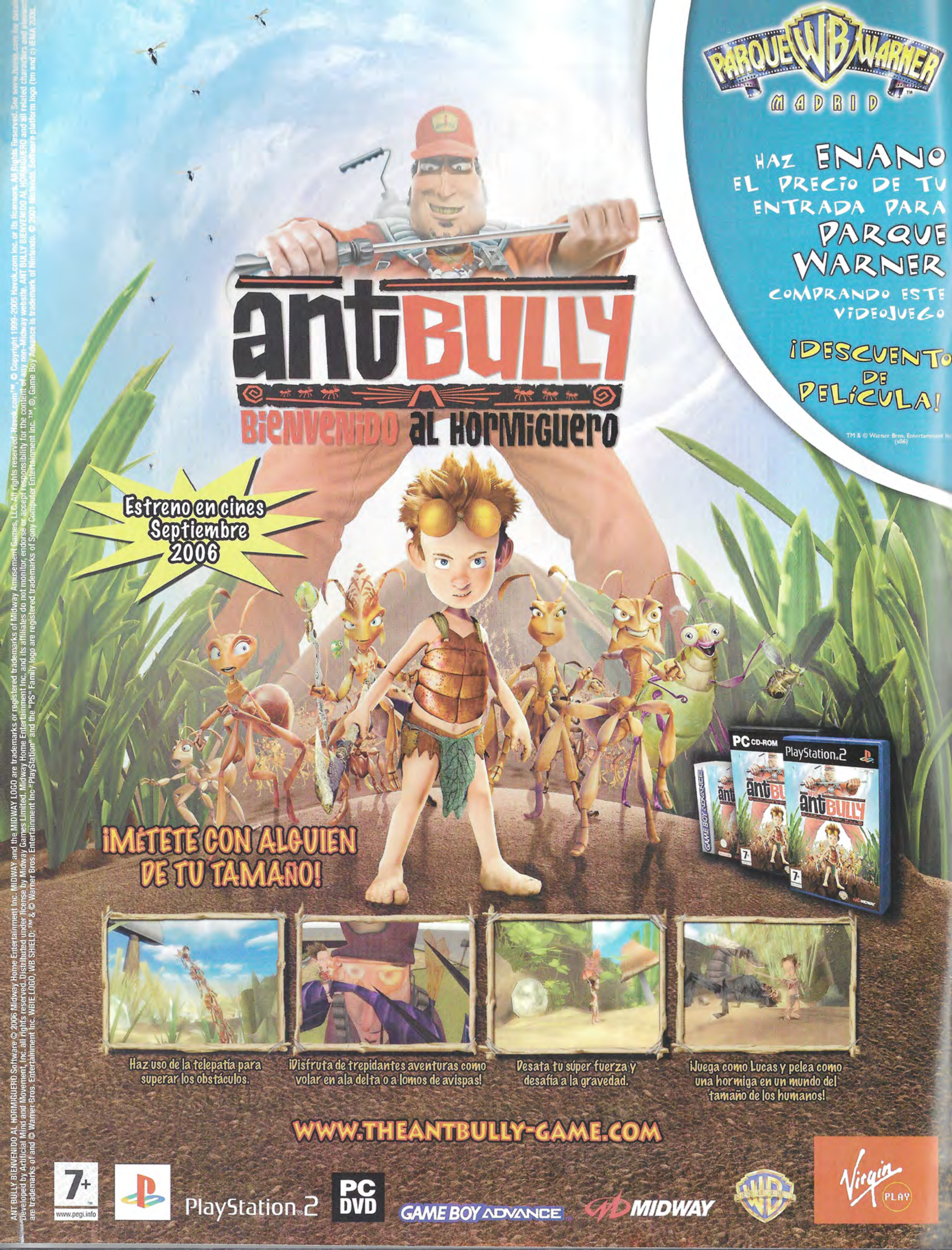


ACE COMBAT · N3 · PREY · CARS · SUIKODEN V
El Corte Inglés
Nº 44 · Septiembre 2006 · www.elcorteingles.es
TEKKEN
DARK RESURRECTION
RESERVOIR DOGS
Acción tarantiniana
TEST DRIVE UNLIMITED
Conducción sin freno
ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
Aventura saltarina
SAINTS ROW
Arden las calles
LEGO
STAR WARS 2



PARQUE WB WARNER
MADRID
HAZ ENANO EL PRECIO DE TU ENTRADA PARA PARQUE WARNER COMPRANDO ESTE VIDEOJUEGO
¡DESCUENTO DE PELÍCULA!
TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s06)
ant BULLY
BIENVENIDO AL HORMIGUERO
Estreno en cines Septiembre 2006
¡MÉTETE CON ALGUIEN DE TU TAMAÑO!
Haz uso de la telepatía para superar los obstáculos.
¡Disfruta de trepidantes aventuras como volar en ala delta o a lomos de avispas!
Desata tu súper fuerza y desafía a la gravedad.
¡Juega como Lucas y pelea como una hormiga en un mundo del tamaño de los humanos!
WWW.THEANTBULLY-GAME.COM
7+
www.pegi.info
PlayStation 2
PC DVD
GAME BOY ADVANCE
MIDWAY
Virgin PLAY

SEPTIEMBRE 2006



S T A F F

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

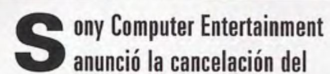
La llave virtual

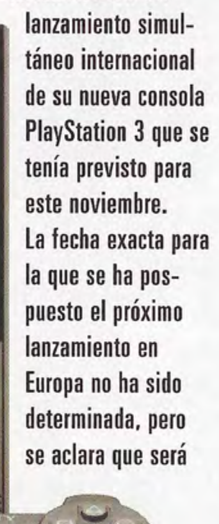
Ya estamos de vuelta. Después de las vacaciones y de disfrutar de días soleados, aire limpio y tranquilidad, volvemos a la cruda realidad de cielos que apuntan ya a grises, al monóxido de carbono y la vorágine de la jungla de asfalto. Es el fatal destino de todos... otra vez el trabajo, si es que no se está pillado en el trance de recuperar alguna asignatura, o peor, las dos cosas. Por fortuna para los jugones ese panorama se nos presenta en el horizonte con una sonrisa de satisfacción al encontrarnos con los juegos más golosos del año. Aunque lo gordo, gordo, está por llegar, lo que ya podemos ver en este número de Megaconsolas es de traca. Por un lado Xbox 360 se sale con juegos como el explosivo «Saints Row», el velocípedo «Test Dive Unlimited» y el mata-mata «Prey». La portátil de Sony se lleva la otra parte interesante del pastel del mes. El revival plataformero de «Ultimate Ghosts'n Goblins» es puro gozo, pero es que la entrada de la saga «Tekken» en los dominios de PSP ha sido por la puerta grande. La tendencia se cumple y el mes de septiembre no defrauda... a pesar de alguna noticia no tan agradable. Y es que el retraso de la PS3, al menos hasta marzo de 2007, ha caído como un bombazo. Ya nos imaginábamos jugando con la nueva consola next-gen de Sony, y resulta que los mandamases de la compañía nipona nos salen ahora con que no habrá suficientes máquinas para el mercado europeo en noviembre. Vaya decepción. Sí se lanzará en ese mes en Japón y, una semana después, en Estados Unidos. Mientras, sus competidores a frotarse las manos. Nintendo a preparar el desembarco de Wii con sus originales prestaciones, y Xbox 360 que gana más tiempo para seguir demostrando la potencia de su plataforma a la hora de disfrutar de juegos y otras opciones multimedia. Y encima los de Microsoft se apuntan el tanto de la exclusividad por un buen tiempo (dicen que un año) de los reyes del fútbol: «PES» y «FIFA». Menudo golpe de efecto. La competencia está que arde.

J.M. Fillol

No veremos la nueva consola de Sony hasta marzo de 2007

PS3 se retrasa





Sony Computer Entertainment anunció la cancelación del lanzamiento simultáneo internacional de su nueva consola PlayStation 3 que se tenía previsto para este noviembre.
La fecha exacta para la que se ha pospuesto el próximo lanzamiento en Europa no ha sido determinada, pero se aclara que será en algún momento de marzo de 2007, nada menos que cinco meses después de lo que se tenía previsto. Los principales argumentos con los que Sony ha querido respaldar esta importante decisión que va a marcar la carrera de las consolas de nueva generación durante estas navidades, ha sido la insuficiencia en la producción de suficientes unidades. "Hemos sufrido retrasos en el calendario de producción masica del diodo azul del láser, uno de los componentes claves utilizados en PlayStation", eras las palabras que salían de la compañía como justificación de este retraso que, como en otras ocasiones, sólo afectará a Europa ya que el lanzamiento en Japón y en Estados Unidos se mantiene fijado para los días 11 y 17 de noviembre respectivamente.
En cualquier caso, sus previsiones de distribución son tan optimistas como antes de anunciar este retraso y piensan tener puestas en el mercado más de 6 millones de unidades de PS3 para final del año fiscal.
Por su parte, parece que PS2 ya marca un precio mínimo histórico en Japón desde el 15 de septiembre con unos 107 euros.



Grandes títulos nos esperan en la nueva consola de Sony, como el conocidísimo juego de lucha de Namco «Tekken»

Disney/Square Enix juega la baza del doblaje

Kingdom Hearts II en español

El título de la desarrolladora Square Enix —Final Fantasy- aparecerá en nuestro país a finales de septiembre y estará completamente doblado, tal y como ha confirmado Proein al anunciar los nombres de los actores de doblaje encargados de la tarea. Entre las voces del equipo encontraremos alguna reconocible, como la del protagonista Sora, perteneciente también a otros personajes como Harry Potter o Chicken Little. Aunque en un principio, y a juzgar por la carátula del juego, el hecho de que entre los personajes encontremos a muchos de la factoría Disney (Goofy, Donal, Mickey, Tron,. . . entre otros), Kingdom Hearts 2 no deja de ser un juego de rol que requiere cierta pericia del jugador por lo que la calificación recomienda que el jugador supere los 16 años. Tras el enorme éxito del título fuera de nuestras fronteras, se espera que el lanzamiento europeo tenga como consecuencia un nuevo superventas, algo que no dejaría de ser normal ni para Square ni para Disney.

EA introducirá publicidad dinámica en sus títulos

Publicidad en juegos

Electronic Arts ha llegado a un acuerdo con la empresa subsidiaria de Microsoft encargada de la publicidad online, Massive Incorporated, para poder ofrecer a todos los anunciantes la posibilidad de introducir algunos elementos de publicidad dinámica en determinados juegos franquicia de EA para Xbox 360, así como para PC. Parece que la experiencia piloto se ejecutará antes de final de año a través de el juego «Need For Speed: Carbono». La franquicia, hasta el día de hoy, siempre ha ofrecido anuncios estáticos y será a partir de ahora cuando incorpore anuncios dinámicos que permitan ser actualizados en tiempo real, lo cual ofrece un soporte publicitario sin precedentes, sobre todo para un target tan específico y solicitado como el del público joven y en un situación en la que el jugador-cliente está a merced del anunciante . . . y en tiempo real.

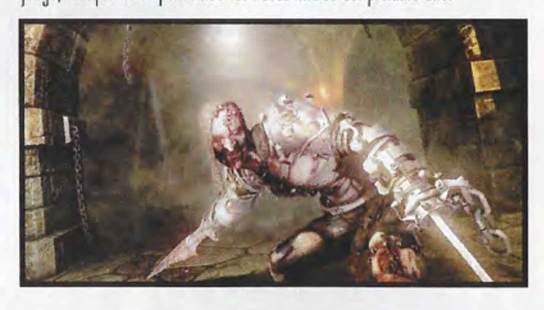




Lo desarrolla un estudio español

JERICHO, LA LUCHA CONTRA EL MAL

Tras el anuncio del escritor y director de cine de terror, Clive Barker, de estar creando un videojuego de terror para Codemasters, la editora británica no ha tenido más escapatoria que hacer el anuncio oficial de uno de sus juegos sorpresa de la temporada. Más nos sorprende el saber que está siendo desarrollado por un estudio español, Mercury Steam y que el juego parece que estará disponible a finales de 2007 tanto para PC como para consolas de próxima generación. «Jericho», que es el título con el que se conoce el juego hasta el momento, es la historia de la reaparición de una antigua ciudad en mitad del desierto en la que el mal está omnipresente. El envío de fuerzas especiales no será suficiente para combatir lo que allí ha surgido. Nuestro cometido en «Jericó» será combatir el mal y lograr salvar el planeta de una invasión mayor. Clive Barker, del que ha salido la idea, está completamente fascinado con lo que está surgiendo del desarrollo del juego, aunque no lo podremos ver hasta finales del próximo año.





Construye tu ciudad con el lápiz táctil

SIM CITY EN DS

Todo hace indicar que Electronic Arts ha visto el momento adecuado para lanzar «Sim City» en formato DS. La creación del juego no les será complicada ya que, si recordamos, EA podrá partir del «Sim City 3000» que ofrecían para PC hace algún tiempo. Claro, en esta ocasión tendremos algunos elementos nuevos como la pantalla táctil, así como la introducción de minijuegos y, según cuentan, un personaje que se encargará de ayudar al jugador ya que los públicos de DS y de «Sim City» no cuadran exactamente en cuanto a edad. Este título va a ofrecer tres modalidades de juego que serán: construir una nueva ciudad, salvar una ciudad y ciudades hermanas. Esta última modalidad permitirá charlar con otros jugadores e intercambiar elementos, objetivos y logros.



Breves

Premiado Getting Up

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure de Atari ganó el premio a la Mejor Banda Sonora de Videojuegos en los prestigiosos Premios de Video Música retransmitidos globalmente el jueves 31 de Agosto 2006. Su banda sonora está compuesta por una gama ecléctica de música original y bajo licencia. El famoso artista y productor RJD2 compuso la música del juego, y RZA se encargó de una remezcla exclusiva para uno de los videos cinemáticos del juego.

Guitar Hero 2

Después de disfrutar con el primer Giutar Hero, a partir del 1 de diciembre Activision comercializará la segunda parte. El nuevo juego se basará en la misma dinámica de emular con la guitarra a las grandes estrellas del rock. En esta ocasión se contará con 60 canciones, 3 modos multijugador y 35 nuevos modelos de guitarra.

Xbox Live! ¡Gratis!

Xbox ofrecerá los jugadores europeos la oportunidad de disfrutar de Xbox Live! completamente gratis desde el 20 al 29 de septiembre. Para garantizarse el acceso a Xbox Live! durante esa semana, todo lo que tiene que hacer el usuario será conectar su consola Xbox 360 a una conexión de banda ancha. De manera inmediata, se le otorgará acceso al servicio Xbox Live Silver, el cual será mejorado a Gold el 20 de septiembre.

TOP TEN VENTAS



1. Brain Training — NDS
2. Nintendogs Dálmata — NDS
3. Fórmula 1 2006 — PSP
4. Fórmula 1 2006 — PS2
5. Pro Evolution Soccer 5 — PS2
6. New Super Mario Bros — NDS
7. Cars — PS2
8. Big Brain Academy — NDS
9. Cars — NDS
10. Animal Crossing — NDS

Más pista para la velocípeda saga

NFS: CARBON, EDICIÓN DE COLECCIONISTA

El lanzamiento de una nueva entrega de la saga Need for Speed va a ser uno de los momentos iportantes de la campaña navideña de EA. Pro una lado por la introducción de publicidad dinámica y actualizable por primera vez en un juego, y por otro lado porque se convertirá a buen seguro en un superventas. Una de las consecuencias directas del gran tirón del juego ha sido la creación y lanzamiento de una edición para coleccionistas, si bien todavía no se ha revelado si estará disponible en todas las plataformas o sólo en alguna. Lo que sabemos seguro es que dentro del contenido extra de la edición para coleccionistas vamos a encontrarnos con tres nuevos vehículos reales, además de otros diez totalmente tuneados, seis circuitos exclusivos y diez kits de vinilo. Además de esto, el juego vendrá acompañado de un DVD extra con un completo "making of" en el que se muestran todos los pasos de la realización. La consola 360, por su parte, ha lanzado una edición limitada de su consola en formato "El Canto del Loco".



DEAD RISING



Xbox 360 se prepara para ser invadida por una pavorosa explosión de truculentos zombis en «Dead Rising», un juego que homenajea a la película clásica "Zombi" de George A. Romero. El concepto que hay detrás de «Dead Rising» se puede resumir en esto: un enorme centro comercial, una legión de zombis sedientos de sangre y víctimas desamparadas que necesitan que las rescaten. En mitad de este jaleo estás tú, Frank West, un reportero que lleva la investigación de las noticias hasta sus últimas consecuencias. Lo agitas todo, lo mezclas bien, y el resultado es un juego de exploración abierta con un impactante poderío gráfico y acción a raudales. En nuestras primeras partidas con la versión preliminar, hemos podido comprobar que Capcom sigue dominando el género zombi mejor que nadie. Ahora bien, mientras que la serie «Resident Evil» se basaba en la tensión y en ambientes oscuros y claustrofóbicos, «Dead Rising» enfoca el tema de forma más campechana y humorística. Aquí el escenario es un colorido centro comercial donde puedes encontrar de todo, desde televisiones de alta definición a equipamiento deportivo o útiles de jardinería. Naturalmente, estos objetos pueden ser empleados a modo de arma para enfrentarte a la horda de los zombis. Cada arma funciona de modo distinto, así que investigar los efectos de una cortadora de césped contra un grupo apretado de zombis es un placer. A propósito, no exageramos cuando hablamos de horda, porque en este juego hay más zombis en pantalla de los que hayas visto jamás, ¡esto sí que es aprovechar bien la potencia del hardware de Xbox 360! La cosa podría degenerar en una matanza sin sentido, pero resulta que hay interesante historia que desvelar y abundantes personajes secundarios para interactuar, así que el juego tiene más profundidad de la que parece. ¡Vete preparando, porque muy pronto tu consola se verá invadida por los muertos vivientes!

Límite: 72 horas

El juego transcurre durante 72 horas virtuales. Pasado ese tiempo, un helicóptero vendrá a recogerte a la azotea. Puedes emplear esos tres días como te parezca, pero ojo, si vas a tu bola y no cumples ciertas misiones, te puedes perder importantes acontecimientos que dan acceso a zonas clave del centro comercial. Frank conserva sus habilidades de una partida a otra, así que puedes repetir las veces necesarias hasta descubrirlo todo.



A tirar fotos

Como buen reportero que es, Frank tiene que hacer fotos para complementar su reportaje. Con esta excusa, «Dead Rising» ofrece un sistema fotográfico que recompensa a los jugadores más intrépidos y observadores con logros de Xbox Live y puntos de prestigio, los cuales se emplean para obtener mejoras. Éstas incluyen más salud, más espacio en el inventario y más opciones de combate cuerpo a cuerpo, entre otras cosas. ¡Definitivamente, vale la pena ser un buen fotógrafo!

Compañía: Capcom Género: Acción Lanzamiento: Otoño 2006 Cibercontacto: www.capcom.com Plataformas: Xbox 360 + 18 años

LA BATALLA CONTINÚA PIEZA A PIEZA



SIENTE LA FUERZA
DE LA TRILOGÍA
ORIGINAL



UNE LAS PIEZAS
DE TUS PERSONAJES
FAVORITOS



CREA Y CONDUCE
TUS PROPIOS
VEHÍCULOS



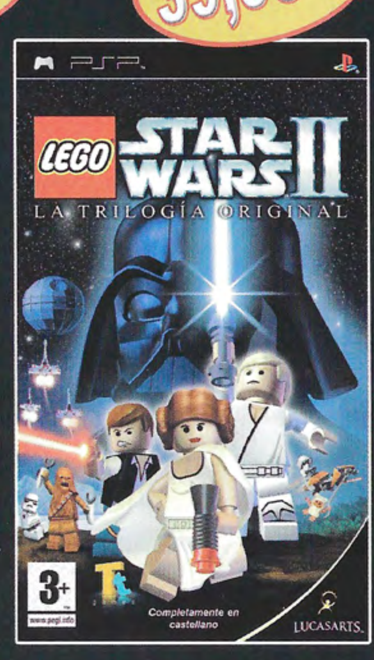
PLAYSTATION 2
39,90 €

EL 12 DE SEPTIEMBRE, QUE LAS PIEZAS TE ACOMPAÑEN.

XBOX 360
59,90 €



PSP
39,90 €



GAMEBOYADVANCE
34,90 €

NINTENDO DS
39,90 €



LEGOSTARWARSII.COM

PS2/XBOX 360

Lego Star Wars 2

Regresan los muñequitos más galácticos del planeta jugón. Además, con mayor recorrido argumental y basándose en la primera trilogía (la buena, vaya). A quitarle la careta a Vader.

Esa Fuerza que no cesa, sí señor. Aunque ya se cumpla más de un año que George Lucas dejó más o menos finiquitada su saga (crucemos los dedos), su verdadero imperio jugón contraataca cosa fina. En esta ocasión, le toca el turno a una de las escasas y últimas vetas de originalidad de las que disfrutó LucasArts. Encima, teniendo el amigo en casa desde hace tiempo, ya que Lego fue la primera empresa que adquirió los derechos para comercializar los muñequitos basados en la primera trilogía galáctica. ¿Y cómo tardaron tantos lustros en ocurrírseles un videojuego fusionando ambos conceptos? Misterios del marketing, amigos. El caso es que, hace un par de temporadas, todos nos quedamos gratamente sorprendidos con «Lego Star Wars», que solo tenía un fallo: centrarse en la nueva trilogía, con lo que tenías que pasar el trago de, por ejemplo, ver a Jar-Jar Binks de una pieza. Afortunadamente, las segundas partes a veces merecen la pena, ya que en esta nueva entrega nos centraremos en la trilogía original, esto es, los episodios IV, V y VI. Vamos, los que molan.

Causa-efecto

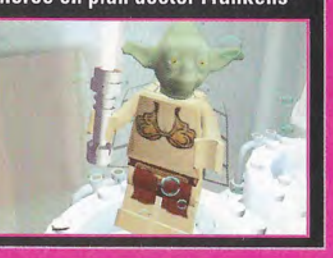
Así, la primera consecuencia de este cambio arregla, de rebote, otro de los escollos del primer «LSW»: su escasa duración. Aquí tendremos mucha más chicha argumental, más batallas, más mundos por explorar y, cómo no, más personajes. Y tantos: 50

Valoración

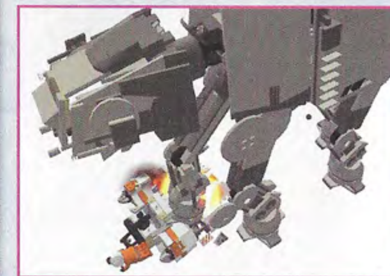
Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Darth Chewbacca

▶ Otra de las ideas geniales del juego es su editor de personajes: un auténtico jolgorio que nos permitirá crear a nuestro héroe en plan doctor Frankenstein, utilizando piezas de aquí y allí. Esto es, una pata de Chewbacca, el cuerpazo de Leia, las melenas de Luke y los brazos ligeros de Han Solo. En fin, una diversión asegurada que, a lo mejor, escuece a los puristas. Pero, ¿a quién importa los puristas?







A FONDO A FONDO A FONDO







Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Aventura/Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.lucasarts.com



La acción y la aventura clásica de Star Wars vuelve con la imagen de Lego.



novedades respecto al original, incluyendo cracks como Han Solo, Luke Skywalker, Yoda, Leia, Chewbacca (éste más talludito que en el «Episodio 3», claro) y, cómo no, el megavillano Darth Vader con su máscara de los domingos. Por si fuera poco, los desarrolladores permiten exportar los personajes de la primera entrega, mediante partidas salvadas, por lo que la nómina se acerca al centenar en Modo Libre. Así, estamos en plena disposición de recorrer los hightlights más inolvidables de la trilogía y, sobre todo, montarnos en los vehículos convenientemente mejorados y ampliados, incluyendo la Estrella de la Muerte y las fetenes motos aéreas. Eso sí, el modo de juego es como antes: controlamos a un personaje (secundado por dos compañeros de fatigas con "piloto automático") según sea la aventura que nos encontremos; también existe el modo cooperativo para dos jugadores. Y, para redondear la jugabilidad, nada mejor que la fetén idea de repartir, a través de los niveles, diez mochilas "rejugables" para poder completar el 100% del juego (con sus desbloqueables ad hoc) y, de paso, adquirir un nuevo nivel de dificultad. Por cierto, el sistema de complicación es de lo más útil (que no original): arrancamos en el básico y, según sea nuestra pericia, se aumentará automáticamente la IA de los enemigos para ponernos las cosas más crudas. Además, también se nos pregunta regularmente si queremos subir de nivel. En cuanto a gráficos, tan brillantes y currados como siempre, con numerosas escenas de vídeo de las pelis. Y la música, para qué contar. Todo, con su chorro de voz THX, naturalmente. En fin, un estupendo título para que los más pequeños se enganchen a los míticos acontecimientos acaecidos hace mucho, mucho tiempo en una galaxia muy lejana.

Al ataque (especial)

▶ Como sucedía en la anterior entrega, cada personaje tiene asignado su propio ataque personalizado a sus características: los Jedi con sus "movimientos de la Fuerza", los androides con su combate cuerpo a cuerpo y su facilidad para abrir puertas, la pericia espadachina de Amidala (aunque no tenga doble salto) y demás habilidades. Nuestra preferida, la de Chewbacca, desmembrando a sus rivales con su grito huracanado. Muñequitos pero matones.



Guía de juego

Muy sencillita es la mecánica de «Lego Star Wars 2», con sus cuadro de mandos habitual (ataque, salto y ataque especial) y un control fluido y suave. Hay que recordar la naturaleza multiplataformera del juego, que no presenta mucha variación en cuanto a consolas "mayores", aunque en las portátiles el resultado es incluso superior, igual que le pasaba a su antecesor. Cabe señalar que la versión DS utiliza lo justito las posibilidades del stylus. Quizá este título haga más hincapié en los puzzles que en el combate (aunque los jefes finales como Darth Maul, Jango Fett o Vader son de aúpa), y en el componente fanático de los veteranos seguidores de la primera trilogía. Justo para ellos están pensados los códigos que tendremos que introducir en el Dex's Diner para desbloquear cosas como "efecto púrpura" (YD77GC), personajes bigotudos (RP924W), personajes como Leia (BEQ82H), Grievous (SF321Y) o Darth Maul para el modo libre (H35TUX). Además, también tendremos acceso a una puerta misteriosa si acabamos los 17 niveles en estatus de True Jedi. Eso, para quien tache de corto al juego. Hay muchos mundos...



PS2

ACE COMBAT THE BELKAN WAR

Ponte el casco de piloto y amárrate al asiento para una nueva y emocionante entrega de la serie «Ace Combat», que vuelve cargada de acción y enemigos para abatir en tierra, mar y aire. La fórmula de la serie Ace Combat es sencilla, pero eficaz, y en esta nueva entrega, «The Belkan War» se respeta rigurosamente para ofrecer una experiencia de juego de altos vuelos. Más que una simulación rigurosa, se trata de un título de acción pura donde el realismo de los gráficos te hace creer que estás pilotando un supercaza de combate. Las misiones están hilvanadas unas con otras mediante una inteligente línea argumental, y son lo bastante variadas como para mantener el interés a lo largo de toda la campaña. No solo eso, de vez en cuando te deparan sorpresas que te mantienen al borde de la silla, sudando la gota gorda para salir de las complicadas situaciones en las que te ves metido. En realidad, llegar al final no es demasiado difícil, pero seguro que más de una misión la tendrás que repetir varias veces hasta dar en el clavo. Naturalmente, y como mandan los cánones del género, el catálogo de aviones para pilotar es muy extenso, cada uno con sus propias características de vuelo, y todos ellos están recreados hasta el mínimo detalle, incluyendo la vista desde la cabina, Los forofos de la aviación se lo pasarán en grande probándolos todos. La única pega real que se le puede poner a este título es que, al fin y al cabo, no es muy diferente de su predecesor, «Ace Combat 5», pero ofrece suficientes emociones y acción como para que te compense pilotar de nuevo el avión.



Con el deber cumplido

Cuando te acabas la campaña, puedes probar a repetirla en otro nivel de dificultad, con diferentes aviones y realizando diferentes elecciones en ciertas misiones clave. La acción es lo bastante divertida como para que valga la pena repetirla e intentar mejorar tu clasificación. De todos modos, se echa en falta el multijugador en línea, si bien el modo para dos jugadores puede mantenerte distraído durante un rato con sus diferentes escenarios, que van desde simples duelos a carreras aéreas.

Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■□□□□


PlayStation®2
PSP
B-BOY™
PlayStation®2
21 LOCALIZACIONES DE TODO EL MUNDO. 40 CLASICOS DEL HIP-HOP Y EL FUNK. 40 B-BOYS REALES INCLUYENDO AL MITICO "CRAZY LEGS". UN NUEVO CONCEPTO DE BATALLA.
WWW.BBOYTHEGAME.COM.
WWW.YOURPSP.COM/BBOY
LANZAMIENTO 20 DE SEPTIEMBRE
B-BOY™ ©2006 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. DEVELOPED BY FREESTYLE GAMES. B-BOY IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. "PS", "PLAYSTATION" AND "PSP" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. "◆" IS A REGISTERED TRADEMARK OF SONY CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
12+
www.pegi.info
FreeStyleGames



PS2

RESERVOIR DOGS

Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
/www.eidos.co.uk/gss/reservoirdogs/

Valoración

Gráficos


Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad


Al enemigo, ni agua

▸ Una de las mejores tácticas para avanzar en el juego es tomar rehenes. Sobre todo, porque pueden caer en nuestras redes literalmente todo bicho viviente: ciudadanos, seguratas, oficinistas, taxistas y, con un poco de suerte, "geos" del SWAT y polis. Lo más útil del asunto es que, además de no oponer mucha resistencia (nuestro uniforme "CQC" intimida lo suyo), pueden ser utilizados como escudos humanos para que no nos disparen, aunque hay que tener cuidado de no hacerlo nosotros, porque entonces no habrá piedad ni con el pobre diablo de parapeto. Un truco: si tenemos la barra de adrenalina a tope y la usamos contra un rehén, sabréis por qué este juego ha sido prohibido en Australia y tiene de uñas a la policía británica. Razón no les falta, porque eso de las torturas es "mucha pupita".

Tarantino connection de una vez por todas. Los señores Rosa, Blanco, Naranja, Marrón, Azul y Rubio (no son Parchís ni los Teletubbies) están sedientos de sangre y venganza. A saciarles se ha dicho. Mucha leña y mejor conducción para ser el "men in black" más sátrapa de la ciudad.

¡Por fin un buen chute tarantiniano en nuestra consola! Porque, aunque parezca mentira, y si la memoria no nos falla (que igual, porque estamos con un pie en el Alzheimer prematuro de tanta maquinita), el amigo Quentin nunca había sentado cátedra en el universo ludópata. Cierto que su menudillo liquidador es canela fina para, digamos, y sin ánimo de ofender, pachanguitas para móviles (que hasta se acaban de atrever con «Uno de los nuestros», nada menos), pero todo el entramado guionista, irónico y "trampantojo" del director de «Jackie Brown» se escurren cual anguila tras una sesión de cera brasileña. Al menos, han tenido la buena idea de empezar por el principio con «Reservoir Dogs», aquella endiablada vuelta de tuerca del tema del atraco disfuncional con las legendarias disquisiciones sobre el cancionero de Madonna o la oreja cortada más famosa desde Van Gogh. Por supuesto, seguirle la pista al guión de la película es harto complicado, por lo que el juego ha optado por aclimatar el argumento, arrimando el ascua a su sardina (como «El padrino», más o menos), y escindiéndolo en 15 capítulos, entre misiones de tiroteo y persecución, con un remate final de aventura de acción en 3D estilo «MGS» o «Counter Strike». Eso sí, se ha conservado la clásica estructura a base de flashbacks y saltos temporales que nos irán desvelando poco a poco los secretos de la historia, a la manera de «Fahrenheit» o, incluso, «24».

Escupe fuego

Así, tras elegir dificultad y tras las siete pruebas de las que nos ocuparemos en la guía del juego, pasaremos a la acción pura y dura, en la que nos encontraremos a media docena de gángsters contratados por un par de mafiosos para dar el palo a una joyería, que saldrá rana por culpa de un traidor infiltrado, el cual será descubierto mediante métodos bastante expeditivos. Hay que decir que, aunque la estructura no es lineal (ni siquiera en los capítulos, ya que en el mismísimo tramo inicial tendremos múltiples opciones para salir del acoso policial), los niveles de persecución se erigen como grandes protagonistas de la velada. Recordar que, aunque solo haya una historia en liza, tenemos varios modos de juego: elegir capítulo, opciones de pantalla, trucos, galería y créditos. Tambien, cómo no, habrá documentos e imágenes del filme a coleccionar (no muchas pero bien avenidas). Desde luego, la clave para ascender en el "estatus detectivesco" (desde simple profesional a maníaco, pasando por "born killer") será recolectar todo tipo de armas a nuestra disposición (y eso que solo podremos llevar dos a la vez): pistolas (dobles y con silenciador), escopetas, fusiles, Uzis, cócteles molotov, granadas... y todo el mobiliario urbano, perfectamente destruible. Una pena que, en estas fases, se le vea el cartón al justito elemento gráfico del juego, aunque las animaciones estén conseguidas. En fin, un título que engancha paulatinamente y que, sin descubrir la piedra filosofal, sirve para divertirse haciendo el cafre con gafas ahumadas. Eso sí, si eres un tarantiniano purista, mejor enchufa el DVD edición coleccionista o ve a Sitges a que te cuenten batallitas del tío Quentin.









Estos hombres de negro dan palo de todos los colores. Cosas del tío Quentin.

Supersonido de los 70

¿Cómo concebir un producto "made in Tarantino" sin una banda sonora de traca? Ojo al casting de superéxitos del funky más rabiosos: "And Now Little Green Bag", "I Gotcha", "Hooked on a Feeling", "Harvest Moon", "Coconut", "Magic Carpet Ride"... Eso, sin contar con el también dinamitero y "escupidor" diálogo ("-¿Por qué me toca a mí ser el Sr. Rosa? -Por maricón, ¿te vale?"), respetado hasta el sangrado de tímpanos. Por cierto, una pena que del casting original solo Michael Madsen haya prestado la voz (y la cara) a su Sr. Rubio. Seguro que el fallecido Chris Penn se hubiese unido al club, viendo su currículo ludópata. Más rabia nos da no disfrutar del doblaje al castellano de los diálogos. Bueno, en versión original parece que impactan más...

Guía de juego



Antes que nada, alabar el sencillo (y clásico) control de la versión PS2 (en contraposición de la PC), que nos permite disfrutar de una acción salvaje y no perder detalle del entorno. Como decíamos antes, es de lo más útil pasar por las siete pruebas del modo entrenamiento antes de



empezar a partir el bacalao. Estas son: entrenamiento con armas (ojo al buen uso de la adrenalina para disparar de modo múltiple), combate de pinturas (para dar sin ser dados), control de masas (para que a ese empleado listillo no le dé por tocar la alarma), control de masas 2 (o cómo convencer al mismo empleado de que la caja fuerte no es suya), y tres fases realmente importantes sobre un único tema: cómo coger a un rehén. En las fases de conducción, el entrenamiento de juegos como «Driver» o «Parallel Lines» nos será de lo más útil.



PS2

SPYHUNTER NOWHERE TO RUN



¿Stop «The Rock»? Ni mucho menos, hombre. Porque el granítico ex luchador y ¿actor? (bueno, en «El rey Escorpión» tenía un pase) es la estrella absoluta de la última entrega de «Spy Hunter». Una saga que el jugón más veterano recordará a las mil maravillas en las tardes de los salones recreativos, con ese vehículo anfibio dando más bandazos por la carretera que Ernesto de Hannover después de la hora del vermú. El caso es que la franquicia sufrió un importante lavado de cara megaconsolero hace unas temporadas, y ahora llega su tercera entrega con la gran novedad de poner salir del cascarón del Interceptor y llevar a cabo algunas misiones a patita. Más o menos, las coordenadas siguen siendo las mismas: tú, Alex Decker, de profesión superespía internacional, tendrás que interceptar los planes malvados de la corporación NOSTRA por tierra, mar y aire. Pero, ¿para qué hace falta argumento cuando la salsa tártara la tenemos en la acción pura y dura y en tercera persona? Y, encima, con una localizaciones más exóticas que nunca, sazonadas por una cinemática de altura y unas misiones no demasiado complicadas pero que exprimirá nuestro nivel de adrenalina como si fuera un pomelo maduro. Que son muchos años sentando cátedra en "conducción temeraria y deportiva". Por si fuera poco, en esta ocasión el arsenal también se ha incrementado prodigiosamente, sobre todo nuestro supervehículo, con más gadgets que el de James Bond. Un manejo intuitivo y sencillo, una sensación de velocidad envidiable y unos gráficos espectaculares le dan queroseno del bueno a una de esas franquicias de ayer, hoy y siempre (qué bien queda siempre esto).

Valoración

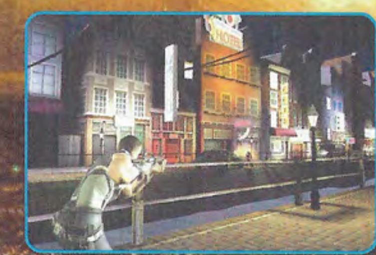
Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□





Las misiones no sólo las cumplimos dentro del coche, también las hacemos a pie y ben armado.





Ficha Técnica

Compañía
Midway

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.virginplay.es

Lo que no se ve en la película

▶ Parece que, definitivamente, «Spy Hunter» va a saltar a la gran pantalla el año que viene, como confirmó su prota The Rock en «Hollywood Byte» la calificó de «no demasiado complicada», ejem), ahora encantado tras salir algo escaldado de «Doom», su anterior experiencia en el tema. Le tocará competir con la tercera entrega de «Resident Evil», aunque la batalla gorda se prevee para 2008, donde coincidirán nada menos que «Halo» y «Metal Gear Solid» (se rumorea que dirigida por el propio Hideo Kojima). Por cierto, Uwe Boll, atroz director de «House of the Dead» y «Alone in the Dark», ha ganado su combate en el ring del Festival de Estepona contra su peor crítico de cine, Carlos Palencia. Así que cuidadín con meterse con el mozo.


PlayStation®2
HAY COSAS QUE TUS OJOS
NO QUERRÁN VER.
Una isla abandonada cubierta de niebla. Una sirena de fondo. Y un mar coloreado de un tono rojo siniestro. Los diablos asesinos han notado tu presencia y tú, para descubrir los misterios de esta oscura isla, tendrás que recurrir al Sight-jacking, una habilidad que te permitirá ver a través de los ojos de tus enemigos. Así que mientras los demonios te persiguen tendrás dos opciones: contemplar el horror de tu propia muerte o enfrentarte a ellos para acabar con la pesadilla. Tú decides.
18+
www.pegi.info
FORBIDDEN
SIREN 2
forbiddensiren2.com
PlayStation®2
FORBIDDEN
SIREN 2
Forbidden Siren™ 2 © 2006. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Forbidden Siren is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

PS2

SUIKODEN V

Es difícil saltarse las normas dentro de un género tan explotado como es el de los RPGs para consola, por lo que muchos estudios y programadores de éxito se adentran poco en innovaciones para sus títulos.
El último título hasta el momento de la saga «Suikoden» demuestra que conservar un estilo de juego no es en absoluto un problema mientras se cuiden los detalles. Nos encontramos de nuevo en el típico mundo «Suikoden», esta vez en la búsqueda de 108 estrellas mágicas que El Destino ha desplegado arbitrariamente a otros tantos personajes dispares. Todo en principio muy superficial, pero la trama se irá complicando hasta límites insospechados con atrayentes intrigas políticas, escarceos amorosos y rivalidades entres los protagonistas. En el control, «Suikoden V» retoma una de sus características más conocidas para los aficionados al género, que no es otra que los combates donde podemos manejar simultáneamente hasta a seis personajes, con la novedad de realizar formaciones útiles para diferentes situaciones. Y mejor que te las aprendas, porque desde el principio la chicha del juego es luchar, tanto que o te cansarás o te saldrán nuevos músculos en los pulgares. Por otro lado, las batallas multitudinarias al estilo estrategia también están presentes, con multitud de opciones para luchar en escaramuzas en tierra o incluso ofensivas navales. Para estos modos de juego influye el cómo nos hayamos comportado en la otra parte, es decir, nuestra habilidad reclutando y tratando a la gente. Visualmente recuerda ligerísimamente al reciente (en nuestro país) «Dragon Quest», sin alcanzar -ni pretenderlo- unos apartados técnicos de infarto. La gracia de «Suikoden» siempre ha residido en sus personajes, muy bien diseñados tanto por fuera como en sus entresijos, y son los que de verdad, junto con la historia, hacen de esta quinta parte la mejor desde el estreno de la serie.



Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Rol

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.konami-europe.com/games

10 años y tan ancho

Si hubiera salido a la venta hoy el primer «Suikoden» para Playstation, hubiera seguido siendo un referente del rol, e incluso esta quinta parte podría haber salido hace diez años. La saga tiene vocación de buen vino o de libro inmortal (excluyendo quizá el Tactics), porque se puede volver a saborear una y otra vez. Lástima que a veces caigan en el olvido personajes emblemáticos, pero eso también es un punto a su favor ya que, si bien es recomendable, no es necesario ser un seguidor acérrimo para degustar sus delicias. Incluso si no te gusta el rol, puede que le encuentres su punto.

Valoración

Gráficos	3/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	2/6

A FONDO A FONDO A FONDO

ANT BULLY
BIENBENIDO AL HORMIGUERO

Las películas de animación han dado lugar a videojuegos de resultados muy diversos. En el caso de «Ant Bully», la cosa ha quedado en meramente discreta, aunque hay suficientes elementos para atraer a los más peques.

La historia que nos ocupa trata de un chaval llamado Lucas que, por los efectos de una poción mágica, se ve reducido al tamaño de un insecto. En esta forma, el muchacho se integra en la sociedad de las hormigas y aprende todo sobre su modo de vida.

El videojuego basado en la película toma esta línea argumental básica y la desarrolla mediante una aventura de acción que amplía todo lo visto en la gran pantalla. A lo largo de las misiones, tienes que explorar el entorno de que rodea, encontrar objetos y derrotar a los enemigos que te salgan al paso, todo ello usando una serie de habilidades plataformeras al uso que no destacan exactamente por su originalidad. Los combates se libran mediante combate cuerpo a cuerpo o proyectiles como bombas de semillas o pistolas de dardos.

En principio, la acción está razonablemente bien realizada, pero las misiones pecan de repetitivas, básicamente todas consisten en lo mismo, y el hecho de que se reciclen los mismos enemigos y gráficos una y otra vez no ayuda a combatir el hastío. Los jefes finales ofrecen un interesante cambio de ritmo, pero son demasiado escasos como para salvar el problema.

En cuanto al apartado técnico, pues tampoco es para tirar cohetes, y desde luego no puede competir con los títulos más modernos del género, Es una aventura sin complicaciones que no deslumbra, pero que probablemente gustará a los peques que se entusiasmaron con la película.

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.theantbully-game.com

Valoración

Gráficos ■■■□□□

Jugabilidad ■■□□□□

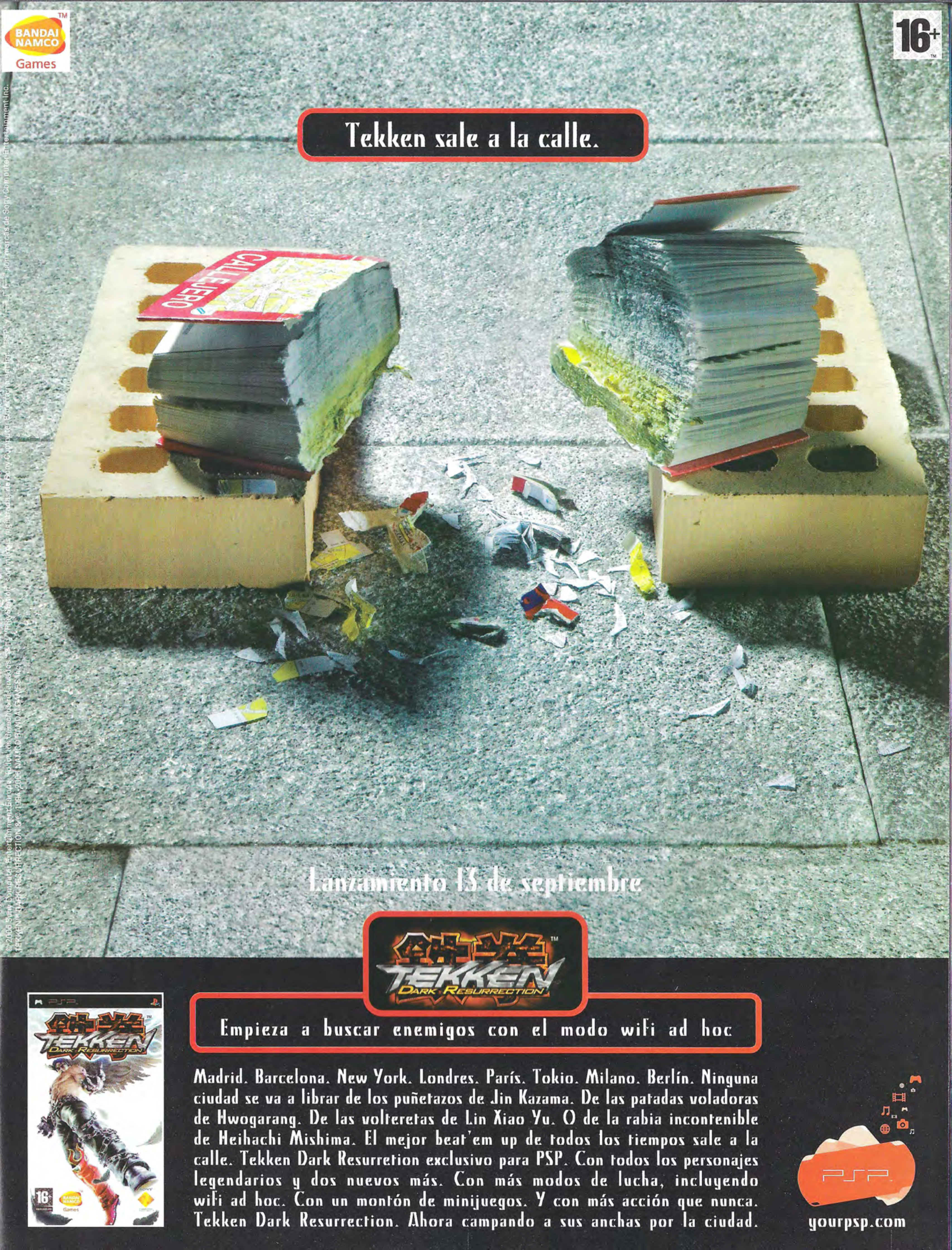
Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■□□□

En este juego hay que currarse las misiones. Por algo tenemos como compañeras a hormigas obreras.

Lo que no se ve en la película

▶ Durante la película de animación, vemos a Lucas usando las herramientas de las hormigas y astutas tácticas para hacer derrotar a los enemigos. El juego se ocupa de contar cómo nuestro pequeño héroe aprendió a manejar esas armas y trucos mediante las misiones que le encargan los diferentes jefes del hormiguero. El mensaje del trabajo en equipo se ve reforzado en los puntos donde Lucas tiene que recurrir a sus amigas hormigas para construir estructuras útiles, como puentes y catapultas.



BANDAI NAMCO Games
16+
Tekken sale a la calle.
CALLEJERO
Lanzamiento 13 de septiembre
TEKKEN DARK RESURRECTION
Empieza a buscar enemigos con el modo wifi ad hoc
Madrid. Barcelona. New York. Londres. París. Tokio. Milano. Berlín. Ninguna ciudad se va a librar de los puñetazos de Jin Kazama. De las patadas voladoras de Hwogarang. De las volteretas de Lin Xiao Yu. O de la rabia incontenible de Heihachi Mishima. El mejor beat'em up de todos los tiempos sale a la calle. Tekken Dark Resurretion exclusivo para PSP. Con todos los personajes legendarios y dos nuevos más. Con más modos de lucha, incluyendo wifi ad hoc. Con un montón de minijuegos. Y con más acción que nunca. Tekken Dark Resurrection. Ahora campando a sus anchas por la ciudad.
PSP
yourpsp.com

PS2



Al rico superagente guerrillero-zascandil, el último grito en superhéroes. Ya está bien de relamidos James Bond o arrabalescos Snakes, hombre. Y lo de rico no es sabrosura, sino nombre de pila: concretamente, Rico Rodríguez se llama el machoman, dispuesto a derrocar él solito al corrupto régimen de San Esperito, en el archipiélago Sheldon, granjeándose la amistad de los cuates revolucionarios y liberando a su líder José Caramicas. Así, literalmente saltando por los aires (el tal Rico siempre viaja con el paracaídas de bolsillo en la chepa), arranca esta aventura estilo "GTA" bananero (en el buen sentido, claro), donde lo más destacado es la completa libertad de acción en un terreno gigantesco, unas 30 veces más grande que el mapa de "San Andreas", nada menos. Libertad de acción relativa, eso sí, ya que las misiones principales y de liberación las tendremos que resolver en orden y fila india. Antes que nada, habrá que hacer caso a la CIA, que nos irá chivando a través del PDA (instrumento absolutamente imprescindible para no ir dando palos de ciego, aunque en el mapa tendremos indicados los lugares claves con puntos negros), y luego pasaremos a las más de 250 misiones secundarias para ir escalando en el escalafón guerrillero. En cuanto a las misiones de liberación, la cosa consistirá en ir destruyendo los fortines-barriadas del enemigo, para lo cial entra en acción el enorme arsenal disponible: un par de pistolas siempre disponibles, lanzamisiles, granadas a mansalva, C4, rifles... Y, para ir rapidito de un sitio a otro, vehículos a diestro y siniestro por el camino. Todo, amasado con un motor gráfico Havok rugiente. En fin, una buena causa y un justo debut de Avalanche.





Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Refugio en la tormenta

Dentro del polvorín en el que nos vemos metidos, conviene encontrar refugio seguro. Y tanto, porque no solo nos libraremos de la lluvia de metralla del cártel "Los Rioja" (¿qué dijimos de los nombres?) sino que podremos guardar avances, acceder a misiones principales y obtener items tales como munición gratis, nuevo armamento, garaje para nuestros vehículos... Eso sí, hay muchos refugios no disponibles desde el principio del juego, así que habrá que estar atentos y arrebatárselos al gobierno enemigo. A las barricadas, Rico.

...ica

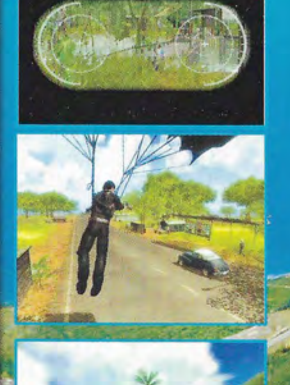
Compañía
Eidos

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.justcausegame.com




NADIE DIJO QUE FUERA FÁCIL
SER UN HÉROE...
ULTIMATE
GHOSTS'N GOBLINS™
COMPLETA TU COLECCIÓN CON LOS SIGUIENTES TÍTULOS
CAPCOM CLASSICS COLLECTION
PlayStation-Portable
CAPCOM®
capcom-europe.com
" ", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

PS2

SHINOBIDO

¿Que el subgénero ninja estaba algo tortuguil y amurriado, sobre todo por el flojeras «Fatal Shadows», de la capital franquicia «Tenchu»? Nada de envainar tu katana, samurái, porque Acquire se dispone a reinventarlo (o, al menos, revitalizarlo) con este interesante juego, que se aleja de los cánones del "saja-raja" gracias a un tridente fetén: milenarismo-argumento-puntería. Empecemos por lo primero, que se va impregnando del título en la mismísima intro, sacudida por un look ninja muy esmerado y detallista. Algo que, por supuesto, se agradece y de qué manera. En cuanto al argumento, se centra en una urdida trama política donde vemos al prota Goh totalmente grogui en la orilla de un río e intentando recuperar su maltrecha memoria. A partir de entonces, a base de flashbacks que también nos sirven de tutoriales, conoceremos a los inquietantes personajes de la conspiración, a los que habrá que peinar e impartir justicia más o menos poética con un sistema de ataque que recuerda indefectiblemente a la saga «Tenchu». Pero, ojo, también conviene usar la espada como abrecartas para estar alerta a las misivas que recibamos, aconsejándonos de la conveniencia de pertenecer a tal o cual de los tres clanes enfrentados. Aparte del numeroso componente conversacional, la acción peleona está administrada sabiamente: mucha fluidez y dotes ninjas para librarse de los variados enemigos simultáneos que nos mirarán tuertamente. Suspensión en el aire o camuflaje son primordiales, porque los gachó tienen una IA muy pronunciada. Con L1 y R1 nos pondremos en esquiva o sigilo, y con el analógico derecho controlaremos la cámara. En fin, un juego más que digno para sentir el dulce olor del acero bien templado.



Sigilo al más puro estilo «Tenchu», o sea a la chita callando.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Aventura/Acción

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com

In the garden

El detallismo de los gráficos también afecta a las áreas más "domésticas" donde nos moveremos. Tanto la tienda de la esquina, vital para reponer el inventario, como nuestra casa (ojo al patio trasero, acondicionado para entrenar y mejorar nuestras habilidades). Pero lo mejor es el jardín, que también sirve como campo de práctica y, encima, de defensa contra los bárbaros que intenten robar nuestra intimidad. Encima, tendremos la posibilidad de modificarlo gracias al editor de escenario: una más que sugerente fusión entre la trama y el hogar, dulce hogar.

TEXTOS: JOTACÉ

PS2

FLAT OUT 2

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Conducción

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.virginplay.es

Esto sí que es un tratamiento de choque y lo demás tonterías. Uno más, queremos decir. Porque, si la temporada pasada asistimos al nacimiento de título que, lento pero seguro (bueno, ni una cosa ni otra, mejor dicho) le imprimía un brutal cambio de eje al subgénero de los "crash cars" dominado por «Burnout», ahora la broma se ha convertido en una señora franquicia con mejoras apreciables. La escudería BugBear no se ha andado por las ramas, ahondando en la fórmula del «Destruction Derby» a base de enfrentamientos y persecuciones al más puro estilo rompetodo. Así, sin ciento y la madre de modos de juego ni filigranas. Al grano, que hace calor. Por tanto, nos encontramos con unos generosos 34 coches ávidos de conocerse mejor por la vía del encontronazo. Efectivamente, el doble que en su anterior entrega, repartidos en cuatro categorías, que van desde las camionetas con tracción a las cuatro ruedas, hasta los supercoches clásicos y los deportivos-bala. Destaquemos perlas como el CTR, chiquito pero matón, el clásico Boxer, el aerodinámico Lancea,el Fortune con motor de plutonio, el Isetta ideal para competiciones callejeras, el Vexter Xs ligero pero potente, la fetén camioneta Nevada, el monstruoso Canyon, el roqueño Chili Pepper, el histórico Daytana, el Afterburner con dos postquemadores... en fin, una delicia de garaje que hace volar la asombrosa cantidad de polígonos en pantalla. Algo que, además, se refleja perfectamente en los detalladísimos entornos urbanos o campestres donde, atención, los objetos al colisionar no desaparecen sino que se desplazan, dotando de un realismo imprescindible al juego. Gran multi hasta para seis, banda sonora con rock del bueno y espectacular nitros en carrera le dan caña a esta sabrosa ensalada de golpes y "moches". Ojo que salpica.

Peleles al aire

▸ La naturaleza locuela del juego se refleja perfectamente en la docenita de minijuegos disponibles, donde el pobre piloto quedará convertido en un pelele de pin-pan-pum. Véase, por ejemplo, cómo se transforma en una "pelota" de curtling, en una piedra saltarina, en una bala humana para atravesar anillos de fuego o saltar altura, en un dardo, en una bola de bolera... al menos, también puede emular a Shaq y machacar estratosféricamente. Pobre muchacho...



Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■□□□

Tekken Dark Resurrection

Fantástica adaptación del «Tekken 5» para la consola portátil. Gráficos mejorados, más personajes, modo online, control perfecto... ¿qué más se puede pedir?

¿Ya te has quitado la arena playera de las orejas? ¿Y sacudido las chancletas y mandado al tinte el tanga de leopardo hasta el año que viene? Pues más vale hacerlo prontito porque la nueva temporada jugona se avecina sencillamente brutal. Y, para ir abriendo boca, ¿qué te parece volver al Torneo del Puño de Hierro con más pegada que nunca? Efectivamente, Namco lo ha vuelto a hacer. O, mejor dicho, Sony, ya que uno de los "últimos mejores juegos" de la PS2 es, de rebote, uno de los puntales del catálogo de la PSP, en un "entente cordiale" que parece ser el futuro de la consola portátil, viendo lo que estamos viendo en la competencia. Y es que, probando esta versión del enorme «Tekken 5», no podíamos evitar pensar en algunas otras glorias de la franquicia, como esa tercera parte para la "gris" PSOne. A la pregunta de si un juego portátil puede mejorar uno de "consola mayor" (diatriba similar a la de si una peli puede superar al libro en el que está basada), la respuesta es un rotundo sí.

A lo grande, en PSP

Todo lo que nos chifló de «Tekken 5» lo tenemos mejorado en este «Dark Resurrection»: desde sus increíbles gráficos (ojo a los personajes, tanto sus animaciones faciales como sus vestuarios y detalles) a sus escenarios o, por supuesto, movimientos, perfectamente adaptados a la cruceta de la PSP. Vamos, más fluido y claro que un riachuelo montañés, sin gota de esos molestos efectos fantasmales que a veces se adueñan de la consola. En cuanto al argumento, sigue con fidelidad la línea de su juego original, donde nos situábamos al final de «Tekken 4», con Gen Diablo metido en el cuerpo de Jin y Kazuya y Heihachi Mishima fuera de combate. A pesar de que el tomate es importante, un nuevo torneo se erige para darle orden al caos. Tras la introducción, nos encontramos con otro de los puntos fuertes del juego: sus generosos modos de juego. Nada menos que diez, y eso que se han caído por su propio peso algunos como Historia Arcade y Devil Within. Desde luego, el más espectacular es el Arcade puro y duro, donde lucharemos contra rivales según nuestro rango y preparación. También tenemos el Historia, un perfecto árbol genealógico para conocer presente, pasado y futuras motivaciones de los participantes en el Torneo del Puño de Hierro. Y, de postre, el Tekken Dojo, que nos permite ser el "Señor del Tekken" aparte de disfrutar de las vistas del precioso escenario, la isla privada de Zaibatsu. Un primor a destacar entre los 20 disponibles. Por supuesto, también tenemos los tradicionales Time Attack, Survival, el mix Gold Rush y el Bonus Game, una zarzuela de minijuegos donde podremos conseguir pasta gansa imprescindible para ir medrando en la competición (tanto consiguiendo nuevos movimientos como complementos) gracias a las sucesivas visitas al Teatro. Un sonido perfecto y muchas horas de eslora redondean un señor juego.









La adaptación de «Tekken 5» en PS2 a la pantalla de PSP es sencillamente grandiosa.

Mucho chico malo

Otro de los aciertos del juego es su nómina de peleadores, además todos seleccionables desde un principio, para evitar los incómodos desbloqueos. Un total de 36 fieras: Heihachi Mishima, Asuka Kazama, Feng Wei, Raven, Craig Marduk, Jack-5, Julia Chang, Kazuya Mishima, King, Bryan Fury, Yoshimitsu, Ling Xiaoyu, Jin Kazama, Christie Monteiro, Eddy Gordo, Hwoarang, Marshall Law, Paul Phoenix, Lei Wulong, Lee Chaolan, Steve Fox, Nina Williams, Anna Williams, Baek Do San, Roger Jr., Kuma/Panda, Bruce Irvin, Wang Jinrei, Mokujin, Ganryu, Devil Jin. Y, de postre, tres nuevos personajes: el milico contundente Dragunov, la veloz y felina Lili y Armor King, que regresa misteriosamente tras ser asesinado en «Tekken 2» por Ogre.



Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■■■

Originalidad ■■■■□□



Evidentemente, al tekkenómano no habrá que explicarle la mecánica de, posiblemente, la mejor franquicia de lucha del territorio consolero. El único punto "polémico" al anunciarse la conversión a PSP fue, cómo no, el control, sobre todo viendo las limitaciones y la incomodidad de la cruceta portátil en este género. Sin embargo, el escollo de la pulsación de dos teclas de forma simultánea está muy bien resuelto, hasta el punto de que los combos se ejecutan con naturalidad y sin cuelgues. Un buen trabajo de adaptación que, encima, ha pulido los combos aéreos, uno de los escasos puntos débiles de «Tekken 5». Resumiendo: cuatro botones para patadas y puñetazos en dos intensidades, así como la cruceta para mover al luchador. El hecho de no tener que realizar demasiadas diagonales no afectará al control de los luchadores, principal lacra de los juegos 2D de la consola. Por si las moscas, ahí van algunos truquillos para desbloquear los divertidos minijuegos: para el Ataque de Comandos, supera el modo Historia dos veces; para el Tekken Bowling, una vez más y, para desbloquear el modo Teatro, basta con tumbar una vez el modo Historia. Fácil. Bueno, casi.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Lucha

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 16

Cibercontacto
www.yourpsp.com

Todos contra todos

Y si la fauna es de campanillas, espera a comprobar cómo se las gastan en el modo online, la otra gran noticia de esta edición. Encima, por partida doble gracias a los modos Network y Ad-Hoc. El primero, pese a que no permitirá combatir directamente entre dos jugadores desde sus casas, nos permitirá ver rankings mundiales de los diferentes modos de juego, descargarnos packs de Ghost o extras jugosos. El segundo nos da la posibilidad de jugar con otro compañero que tenga una PSP, mediante un solo UMD, con poco tiempo de carga, y así poder realizar combates entre usuarios, además de poder compartir también Ghosts y récords. Todos al lío, vamos.

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS



Ahhhh, «Ghosts'n Goblins»... Si es que nos ponen a huevo la cantata retro-nostálgica y la risa floja y melancólica. ¿Qué decir del legendario Sir Arthur, el único caballero andante que no perdía la dignidad ni en calzoncillos? Qué tardes gloriosas en el Commodore 64. Como no podía ser menos, y tras varios remakes y reediciones, Capcom ha tenido a bien resucitar uno de sus mejores juegos (mejores con mayúsculas) en el inmejorable territorio PSP. Y el gurú Fujiwara lo ha hecho a conciencia, respetando el clásico scroll 2D original, sus escenarios más legendarios y sus magias y zarandajas. Pero, por supuesto, embelleciendo el conjunto cosa fina. El argumento sigue inalterable, con un nuevo demonio secuestrando a esa prima lejana de la princesa Peach para que salgamos al rescate como machotes. Tras la intro, la primera parada es, por supuesto, el cementerio, a la que siguen otros ocho niveles (cuatro con dos fases por barba, más el epílogo), visitando viejos territorios perfectamente restaurados como el nido sangriento, la fortaleza del tormento, el pantano malvado, el mar de la muerte... Además, para las nuevas generaciones, con niveles novatos para no besar el suelo a las primeras de cambio (aunque a los veteranos nos mola el modo Ultimate). Siendo el motor gráfico de impresión, no hay que olvidar los nuevos movimientos de Arturito (hasta podrá planear), los diez hechizos en la faltriquera, las armas de nuevo bruñido (hices-boomerang, ballesta de triple disparo, látigo...) y los clásicos power-ups y objetos desperdigados como huesos de demonio, vísceras o los clásicos Anillos de Luz. Y ese bestiario endemoniado, de traca. En fin, una gozada. Larga vida a los hidalgos roqueros.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Plataformas

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.capcom.com

Armas más duras

Quizá el elemento más carismático y casi fetichista del título sea la armadura, en sus múltiples variantes, siguiendo la corriente de las diversas versiones que tuvo el título (fetén la de Super Nintendo, con su armadura de Oro). Así, nos encontramos con la clásica coraza que sólo resiste dos impactos, la armadura de guerrero azul celeste con tres, y la del Emperador con cuatro "resistencias", potenciando además la magia. También tendremos otras especiales como la Maldita rojo sangre, la Negra para ataque inagotable, y la de Ángel, que nos permitirá volar como un jilguero.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□

PSP

GANGS OF LONDON

Después del éxito que supuso para el estudio londinense de Sony el representar los tiroteos de la policía en la capital de Inglaterra, London Studio regresa al Támesis esta vez desde el lado de los malos. En «Gangs of London» nos moveremos entre los criminales más peligrosos de la ciudad, y tendremos que elegir a cuál de las 5 bandas prestamos nuestros servicios. Aparentemente, la variedad del desarrollo y situaciones está garantizada desde su modo historia, aunque todas las bandas tienen los mismos objetivos y misiones casi calcadas y en ocasiones muy cortas. Las misiones se dividen en dos tipos, ir a pie y conduciendo. En las que vayamos andando, el objetivo es bastante sencillo: acabar con todos los enemigos a la vista. Cuando estemos al volante, la situación cambia, ya que tendremos que detener a otros coches, perseguir a algún enemigo o llegar a un sitio antes de que expire el tiempo propuesto para ello. La parte interesante de todo es que a veces iremos acompañados por unos colegas de la banda, a los que podremos dar órdenes simples que lamentablemente no siempre serán capaces de cumplir. Es lo que se llama estupidez artificial, pero en este juego no está tan acusado. La parte original viene en forma de minijuegos típicos de los bares, como billar o dardos, a los que podremos jugar libremente. Técnicamente hay que tener en cuenta los circuitos sobre los que está corriendo el juego, y con esa premisa se puede valorar mejor. La ciudad es enorme y muy bien representada, pero algunas ralentizaciones o "trucos" técnicos empañan un notable trabajo para la portátil. El original planteamiento del modo historia y su relativa longevidad hacen de «Gangs of London un título a tener seriamente en cuenta, pero siempre por detrás de los intocables del género, o sea, «Liberty City» y el peso del nombre GTA».

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.yourpsp.com

Valoración

Gráficos ■■■□□□

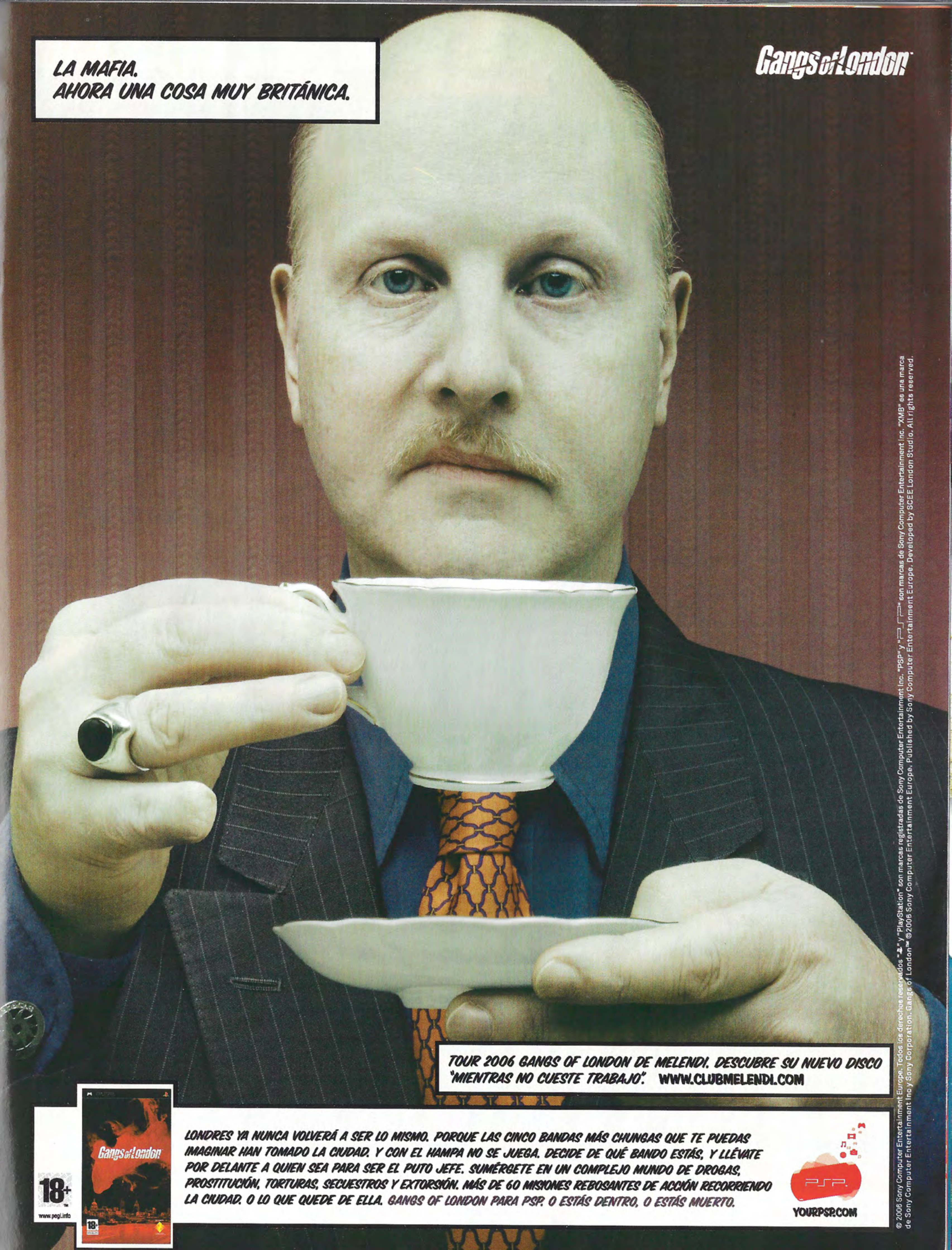
Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■□□□

Un español dando el cante

Una de las sorpresas que incluye este juego es la presencia del cantante Melendi, que da vida a un delincuente con el mismo nombre. El caminante de la vida presta su imagen y semejanza para encarnar a un jefecillo al que también podremos manejar. Además, Melendi ha compuesto una de las canciones de la banda sonora (algo escasa en número) e incluso ha metido imágenes del videojuego y ambientación en el videoclip del mismo. No es precisamente el tipo de ejemplo que quieren los padres para sus hijos, aunque el cantante se lo toma con filosofía y se mete en el papel a juzgar por sus expresiones dentro del juego. Sin duda, para mayores de 18.


LA MAFIA.
AHORA UNA COSA MUY BRITÁNICA.
Gangs of London
TOUR 2006 GANGS OF LONDON DE MELENDI. DESCUBRE SU NUEVO DISCO "MIENTRAS NO CUESTE TRABAJO". WWW.CLUBMELENDI.COM
LONDRES YA NUNCA VOLVERÁ A SER LO MISMO. PORQUE LAS CINCO BANDAS MÁS CHUNGAS QUE TE PUEDAS IMAGINAR HAN TOMADO LA CIUDAD. Y CON EL HAMPA NO SE JUEGA. DECIDE DE QUÉ BANDO ESTÁS, Y LLÉVATE POR DELANTE A QUIEN SEA PARA SER EL PUTO JEFE. SUMÉRGETE EN UN COMPLEJO MUNDO DE DROGAS, PROSTITUCIÓN, TORTURAS, SECUESTROS Y EXTORSIÓN. MÁS DE 60 MISIONES REBOSANTES DE ACCIÓN RECORRIENDO LA CIUDAD. O LO QUE QUEDE DE ELLA. GANGS OF LONDON PARA PSP. O ESTÁS DENTRO, O ESTÁS MUERTO.
18+
www.pegi.info
Gangs of London
YOURPSP.COM
© 2006 Sony Computer Entertainment Europe. Todos los derechos reservados "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" y son marcas de Sony Computer Entertainment Inc. "XMB" es una marca de Sony Computer Entertainment Inc y Sony Corporation. Gangs of London™ ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. All rights reserved.

PSP

MONSTER HUNTER FREEDOM

¿Que no hace bastante calorcillo en este prolongado verano que nos ha tocado? Pues marchando unos pajaritos fritos y llameantes del tamaño de un transiberiano. Afortunadamente, se trata de un cañón con algunos de los mejores gráficos nunca vistos en PSP y que en un par de días ha despachado medio millón de copias. Así que, a darle al abanico y a disfrutar. Antes que nada, recordar que la franquicia de Capcom es una de las más dicharacheras y prolíficas que se recuerdan, ya que en apenas dos temporadas ha parido media docena de entregas, entre secuelas y expansiones. Ahora, por fin, da el salto a la portátil con esta versión del «Monster Hunter G», título que no por casualidad presentaba un modo online remodelado, aparte de una nueva y nutrida variedad de territorios y escenarios que, milagrosamente, han sido extraordinariamente recreado, e incluso mejorados, en esta "miniaturización". Está claro que la compañía nipona ha echado el resto en estos apartados, ya que el argumento y planteamiento son idénticos a los de la PS2. Esto es, superar misiones algo repetitivas para lograr dinero con el que adquirir armas (numerosísimas y bien estructuradas) y habilidades para nuestro mocetón. Tres modos de juego podremos disfrutar: individual, cazador de tesoros y multijugador. A su vez, tendremos dos escenarios meridianos como las zonas de caza o las villas (con siete tipos de edificios y con localizaciones como Gremio, Posada o el más diver, los restaurantes Felynes). Mil y un objetos que rebuscar, unos gráficos portentosos (ojo a los dragones o insectos gigantes) y un multi con muchas y ricas opciones (incluyendo minijuegos de rigor) definen un título que echa fuego.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Rol

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.capcom-europe.com

Si superas misiones, ganaras pasta y aumentarás tus habilidades.

Atiende, cazadragones

Aunque la dificultad no es muy elevada, conviene estar ojo avizor ante las nueve misiones de tutorial que nos encontraremos al principio del juego. Cosillas como los movimientos, ataques, captura de objetos o hasta pescar y guisar forjarán nuestra personalidad de guerrero-cocinillas. También será muy conveniente empollarse los libros de la biblioteca casera, donde se encuentran los dos baúles para organizar nuestras misiones, y afuera la novedosa Granja, donde plantar semillas polivalentes. Misiones que, por cierto, quedarán divididas según los papiros de colores sobre nuestra azotea: verde para búsquedas, rojo para caza, blando para capturar y morado para misiones especiales de Fatalis y Yian Garunga, dos de nuestros mejores secundarios.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

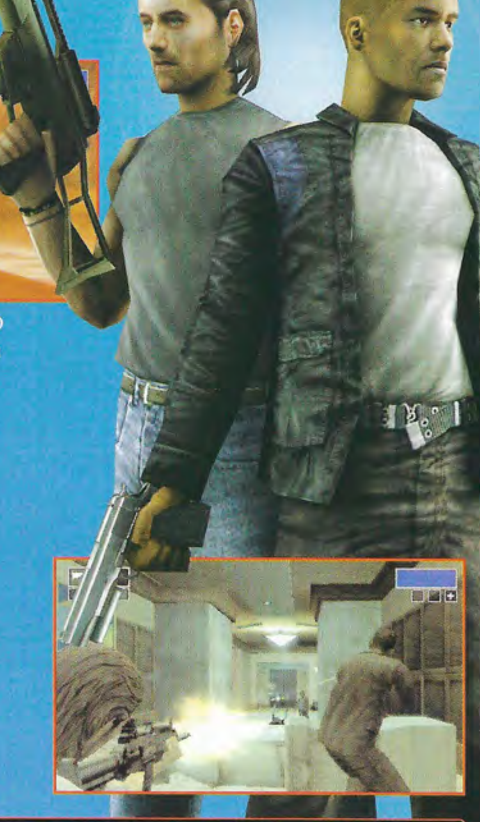
Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

PSP

MIAMI VICE

Más chulos que un ocho vuelven dos iconos generacionales de impacto: nada menos que Sonny Crocket y Ricardo Tubbs. Si eres jugón "viejuno" no habrás olvidado su legendarias correrías por esas calles de Miami que tan bien aprovechó. Pero ahora ya les toca tener su propio juego "oficial". Y ojo que viene con el marchamo de calidad de la superproducción hollywoodiense de marras, con esos Jamie Foxx y Colin Farell (bueno, y nuestro Luisito Tosar) repartiendo estopa que da gusto. El argumento mantiene fidelidad a la peli, aunque la libertad en la historia es amplia. De momento, podremos elegir cualquiera de los dos protas, aunque ambos compartan las mismas misiones, un total de doce, a pesar de que en el juego cooperativo se alargue algo más la diversión. De esa docenita, tres son de temática persecutoria gracias a nuestra lancha fashion, y otras nueve a patita, donde podremos disfrutar de la amplia variedad de escenarios del juego: mansiones mafiosas, hoteles, aeródromos, polígonos industriales, garajes clandestinos o hasta clubes privados con alto contenido "sugerente". Con dos armas en ristre (sustituibles con las de los enemigos) y con una clásica visión en tercera persona que a veces se sitúa en primera a la altura del hombro (lo que facilita sobremanera la puntería), seguiremos un patrón establecido y con pocas variantes entre sí: irrumpir en el campo de batalla, liquidar enemigos con poca IA, buscar drogas para su venta y darle tónico al jefe final. En fin, un cachorro, o un tío abuelo lejano, de la saga "GTA" que entretiene, polemiza y también daña los oídos con su calorro doblaje al castellano.



UP&DOWN

▲ La vuelta de dos personajes ideales para una historia de videojuego. Las persecuciones en lancha por el corrupto Miami.

▼ El doblaje algo pedestre. No es una adaptación original, hace unos dos años, Nobilis también nos acercó el peculiar universo "corrupto".

Compañía: Vivendi | Género: Acción | Lanzamiento: Agosto | + 18 años

FORMULA ONE 06

¿Cuántos campeones del mundo vamos a tener este año? Pues por lo menos una docenita, sobre todo si no se tuerce el Renault de Alonso, cosa que, al menos, en territorio portátil no parece hacer. O casi. Porque, aunque éste es, posiblemente, el mejor juego de Fórmula 1 de la PSP (y ya el segundo de la franquicia en la consola de Sony), algunos fallos en los modos de juego dejan un regusto amargo en el aficionado. Por partes. Antes que nada, diremos que la conversión PS2-PSP es sencillamente perfecta, con un motor gráfico con más caballos que un hipódromo, todas las licencias y circuitos oficiales del campeonato (lógicamente, Montoya sigue en McLaren), Lobato, Gonzalo Serrano y el propio Alonso en los comentarios y ayuditas, y hasta los coches legendarios como el Lotus 72E o el Cooper Clímax desbloqueables. Eso, aparte de la conducción fluida, los escenarios muy bien nutridos (menos los boxes, muy desangelados) y la IA muy mejorada. Hasta ahí, sombrerazo. Pero ahora viene el estacazo: ¿cómo no hay una mísera opción online, hombres de Dios? Ni por tiempos, ni multiplayer, ni ná de ná. Un craso error que le quita una buena tajada de diversión al juego, aunque ya se sabe el mito de la soledad del conductor de fondo. Pero es que, además, el resto de opciones también han sufrido tijeretazo: contrarreloj, carrera rápida, GP fin de semana, Campeonato Mundial y Trayectoria (no hay modo Ingeniero). Al menos, el modo Evolución recoge las últimas novedades de reglamentación. De todas formas, un estupendo juego para corazones solitarios y para acompañar el último empujoncito del asturiano ante el teutón.



UP&DOWN

▲ Perfecta conversión de su hermano mayor en PS2. Modo Evolución.

▼ Menos modos de juego y, sobre todo, mutilación de las versiones online.

Compañía: Sony | Género: Conducción | Lanzamiento: Julio | + 3 años

CARS

Sopla y resopla

Una de las pruebas más simpáticas del juego es, precisamente, de las pocas que utiliza el micrófono de la DS. Se trata de soplar a los tractores vacunos que dormitan tranquilamente en el prado, dándoles un susto tan morrocotudo como en la peli. Al principio parece sencillo, pero como cada prueba tiene cuatro grados de dificultad, la cosa se complica. También el sonido entra en juego con las dos pruebas de Ramón, consistente en memorizar ruidos en plan "Simón dice". Con lo bien que quedaría emular al calvo de Telecinco en plena carrera...

He aquí el auténtico rayo que no cesa. Y no nos referimos al que inmortalizó Miguel Hernández, sino a Rayo McQueen, el más flecha de la Copa Pistón que dio con sus neumáticos en Radiator Springs, allá en el quinto pino de la Ruta 66 a la derecha. Y es que, aunque a más de un crítico listillo le pareció que Pixar había aflojado el pie del acelerador, «Cars» se ha convertido en uno de los estrenos del verano, coleando hasta septiembre también en el mundillo ludópata. Buena prueba de ello es esta versión portátil desarrollada por Helixe, que tan buen sabor de boca dejó con «Los increíbles: La amenaza del socavador» hace escasas fechas. En esta ocasión, el esqueleto del juego permanece fiel al de "clásicos Disney", con una trama principal de carreras y variados minijuegos para ir sorteando curvas y baches. Lo primero que llama la atención es su espléndido nivel gráfico, con iluminación, modelado y acción de alta calidad. Seguimos avanzando en la historia a base de escenas conversacionales de la peli, gracias a las cuales conoceremos a los personajes de la historia (el torpón pero noblote Mate, la chica lista Sally, el regio Doc Hudson, el eléctrico Guido...). Un total de cuatro carreras, tanto rurales como en pleno circuito, y una docena de retos (desbloqueables de tres en tres) serán la chicha del juego. Por supuesto, la pantalla táctil entre en acción en plan «Wario Ware», para poder dirigir, frotar o apretar según las pruebas seleccionadas, tales como cambiar las ruedas a Rayo, pescar, dibujar, echar un cable en el negociete de Guido, recoger la basura... Todo sencillo pero atractivo, aunque no hay que fiarse porque la dificultad (sobre todo en las carreras, plagadas de rivales y repechos) va in crescendo, siempre dentro de la linealidad. Pues eso, a galope y cuidado con el carné por puntos.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	4/6
Jugabilidad	3/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Aventura

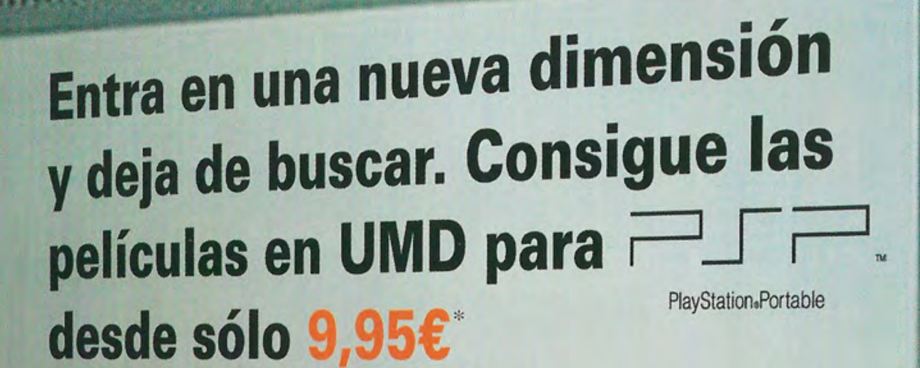
Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.cars.com



Las MEJORES películas en cualquier TIEMPO y LUGAR



El cine que va donde tú vas, ofreciéndote una extraordinaria calidad de imagen y sonido, en cualquier momento, en cualquier lugar.

* P.V.P. Estimado



UMD™ VIDEO

NDS

MONSTER HOUSE



Después de unas cuantas guerras, invasiones marcianas y pelis de miedo, Steven Spielberg y Robert Zemeckis se vuelven a reunir en un proyecto para niños y animación por ordenador. THQ, especialista en adaptaciones de este tipo, nos trae su conversión a consola, en esta ocasión para la táctil de Nintendo. Siendo una licencia de película, y sobre todo de una destinada al público infantil, los temores empiezan a surgir, y no precisamente por su argumento. Tres coleguitas de barrio empiezan a investigar una misteriosa casa que inexplicablemente se come los juguetes que caen a su alcance. Dentro de la casa, la mayoría de enemigos son los propios muebles que cobran una macabra existencia. Ni más ni menos que 54 habitaciones tiene la mansión, y ambientado en salones, cocinas o pasillos, que recuerdan en su disposición jugable al clásico entre clásicos «Smash TV», incluso compartiendo con él algunos tipos de disparo e ítems (escudo, invulnerabilidad temporal, disparo triple...). De hecho, el sistema de control es prácticamente idéntico, ya que el sistema de disparo es independiente del movimiento. En ambientación ningún pero visual, ya que la adaptación gráfica es fiel a la película, gracias también a que los modelos originales tampoco eran muy complicados. Ninguna voz y unos cuantos efectos sacados de la librería de programación más barata hacen del apartado sonoro lo menos cuidado con diferencia, aunque por lo menos los textos están en castellano. La variedad de armamento y su planteamiento super arcade pueden llamar la atención de los jugadores durante unas horas, aunque la parte más negativa también hará presencia después de estas horas. Es perfectamente posible superar las misiones del juego en dos tardes, el mismo tiempo que puedes tardar en amarlo o descartarlo para siempre.

Valoración

Gráficos: ■■■□□□

Jugabilidad: ■■■□□□

Sonido/FX: ■■□□□□

Originalidad: ■■□□□□

DS: un "toque" de distinción

La versión de Nintendo DS es diferente a la del resto de consolas no sólo por su sistema de control, sino por su planteamiento. Mientras que en otras adaptaciones podíamos explorar y buscar algunos objetos para darle más vida al asunto, en Nintendo DS todo se reduce a disparar a lo que tenemos cerca en las diferentes plantas de la casa. La ausencia casi total de diálogos y escenas cinemáticas hacen de la historia principal casi un extra sin importancia. Sin embargo, los que hayan visto la película la reconocerán sin problemas a los personajes y localizaciones extraídos de la misma. Si bien no es una maravilla, tampoco es el típico plataformas que suele salir acompañando a una jugosa licencia de película.

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Aventura/acción

Lanzamiento
Agosto

Dirigido a ...
+ 6 años

Cibercontacto
www.thq.com

¿CUÁNTO PESA TU CEREBRO?

enfréntate a otros jugadores y pon a prueba tus neuronas

Big Brain Academy

con un cartucho 8 jugadores

Elige y practica jugando hasta con 8 amigos con un solo cartucho. Ganarás en rapidez y agilidad mental. Pon tus neuronas a trabajar. Tu cerebro te lo agradecerá.



BRAIN TRAINING™ | TRAUMA CENTER™ | ELECTRO-PLANKTON™ | TETRIS® DS | BIG BRAIN ACADEMY™ | NINTENDOGS™



Big Brain Academy, el juego de retos mentales para competir solo o en grupo. Emplea toda tu capacidad lógica y demuestra que te las sabes todas en las pruebas de razonamiento, memoria, análisis, cálculo y agudeza visual.

¿te gustan los desafíos?



NINTENDO DS



Touch! Generations

EL OCIO PENSADO PARA CUALQUIER GENERACIÓN

GBA

SHIN CHAN CONTRA LOS MUÑECOS DE SHOCK GAHN

Otra vez con el culo en pompa, jugones. No os asustéis, que no nos referimos a ninguna postura "depositaria", sino al toque de guerra de nuestro héroe más gamberrete: el inefable Shin Chan. En quince años que tiene (¿mi amor?), al nene le ha dado tiempo a hacer de todo menos obras de caridad: 600 capítulos, doce largos, cómics, muñecos, barajas, papel higiénico... y, cómo no, videojuegos. Ya desde los tiempos de la NES y Super Nintendo pero, sobre todo, ese "Aventuras en Cineland" que llegó a finales del año pasado para GBA y que ahora encuentra fetén con sus nuevas barrabasadas. El argumento, algo parecido a su última aventura cinematográfica, nos presenta a la familia Nohara de cuchipanda en un parque de atracciones, donde Shinnosuke se pirra por unas máquinas de caramelos llamados "dulces sorpresas". Y menuda sorpresita que guardan: nada menos que unos diablillos controlados por el malvado Shock Gahn, que harán la vida imposible a la población. Pero, por suerte, aparece Shin Chan al rescate ayudado por el hada-tapón Kiart y los amiguetes del nene, a los que podremos invocar mediante unas cartas (ojo al ataque-moco de Boo-Chan), retomadas del anterior título portátil. Y es que la mecánica de este juego es muy parecida: un plataformas lineal dividido en niveles y fases, aunque con la novedad de poder explorarlos volviendo a ellos un poco en plan "Kim Possible 2", lo cual potencia sobremanera la jugabilidad (además, hay fases chupadas y otras muy complicadas, así, salpicaditas y plagadas de esos toques irreverentes pero entrañables del crío). Unos gráficos marchosos y cuidados (sin proezas) y, sobre todo, un excelente y sorprendente apartado sonoro lleno de melodías pegadizas y voces originales (lástima que en castellano sea otro cantar) redondean un notable título para los seguidores del "enfant terrible".

CARTAS-AYUDA PORTA R

Gracias... A cambio... Te doy esta... carta..

KAZAMA

¡No enseñes el culo! ¡Tú siempre tarde!

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Aventura

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.atari.es

Zas, Disfraz

▸ Otro de los elementos típicos de nuestro diablillo será su capacidad metamorfoseadora: vamos, que se disfraza que ni Mortadelo. Además, aquí será una cualidad esencial para adquirir habilidades extra estilo Kirby o hasta potenciar las de nuestros colegas de fatigas. Entre los trajes principales tendremos el de Ultrahéroe, que nos permite romper paredes de mentirijillas o lanzar rayos; el de rana para nadar o bucear o el de mapache para planear y cortar el viento. Y todo, con un simple toque del gatillo L. ¿Y lo mono que está el nene con su pinta de osito?



Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■□□□



MUSICAREAL
envía REAL31 + un espacio + el código de la canción al 7808
ARTISTAS ORIGINALES NO IMITACIONES
Mi spirit flies to you 5460
El Padrino 3678
Hips dont lie 6622
LA OREJA DE VAN GOGH
6662 muñeca de trapo
6663 Vestido azul
6661 Rosas
6660 Perdoname
6659 Paris
6658 Pop
6657 Los amantes del circulo polar
6656 Geografia
6617 la tortura
6621 No
6620 Estoy aquí
6619 Dont bother
6618 Dónde están los ladrones
6616 Suerte
6615 Ojos Asi
6614 Te dejó Madrid
6613 Si te vas
6612 Ciega, sordomuda
6905 Chayanne Te echo de menos
MADONNA 5375 Hung up
Huecco Rumbatom pa mi guerrera 6927
Opa yo viazé un corra 6911
6774 Rebelde
Lucie Silvas What you're made of 3863
Merche Eras tu 4288
3740 Candy shop
FONDOS
o si prefieres llama al 806 52 60 87
ENVÍA WAP46 TU MÓVIL A TODO COLOR
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7808
ej: WAP46 45543 (imagen hada) al 7808
38160 38161 38162 38163 38170 38171 38178 38184
42655 45007 45497 45549 45577 45578 35427 35559 36170 36215
36648 39095 46931 46945 46946 46952 47051 47839 47846 47848
47849 47918 35492 41084 36215 41490 anim116 37768 42206
36523 35494 35209 35332 35427 45200 45468 45469 45134
46499 45602 46506 46930 48224 48225 48251 46422
TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER
45534 45543 42748 44019 41545 41922 45550 46415 46936
MAS ANIMACIONES EN WWW.MOVILUNIVERSO.COM.
45582 45494 46488 46815 47074 47076 47077 47956
DESPERTADOR
ANTONIO! DESPIERTA!!!!
ENVÍA DESPIERTA11 + un espacio TU NOMBRE AL 7494
KONTESTA
DESCÁRGATELOS Y PIENSA SI QUIERES ATENDER O NO!!
TUABUELA TUAMIGA TUAMIGO TU JEFE TUMADRE TUNOVIA TU NOVIO TUPADRE
ENVÍA KONTESTA11 +un espacio +CODIGO AL 7808
EJ: KONTESTA11 TUABUELA AL 7808
www.MOVILUNIVERSO.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
POLIFONICOS
ENVÍA TONOS79 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7808
O SI PREFIERES PUEDES LLAMAR AL 806 52 60 87
TOP
84724 El bueno, el malo y el feo
84937 Kill Bill - Silbido
80096 Pulp Fiction
80108 Benny Hill
80065 Friends
83750 Super Mario Brothers
82984 Paquito El Chocolatero
85441 Verano azul
85503 So payaso
89075 Hips dont lie
89232 Opa yo viaze un corra
89478 Beep
83648 La familia Munster
83655 Thunderstruck
85290 La camisa negra
83883 Fraggle Rock
84060 Sweet home Alabama
84064 Darth Vader Marcha imperial
84067 El Exorcista
84094 Himno de riego
NOVEDADES
90192 All we are
90189 Y ahora
90188 Despertare
90144 Me iré
CINE TELEVISION
84207 El Padrino
85529 el último mohicano
80143 La Pantera rosa
84940 Sexo en Nueva York
80017 Mision Imposible
84231 Bar coyote
84560 Curro Jimenez
80044 Rocky
84697 CSI Las Vegas
85606 Vals de Amelie
80025 The Simpsons
84759 Gladiator
80074 El equipo A
83834 La abeja maya
83658 Star Wars
84692 Rasca y pica
88171 Anuncio Audi A4 - I got life
84440 El señor de los anillos
84437 Shin Chan
84660 SWAT
80046 El coche fantastico
84966 24 - Serie TV
80498 El fantasma de la opera
80238 Indiana Jones
80131 Buffy Cazavampiros
80125 Mortal Kombat
80194 Dirty Dancing Time of Life
85508 Pasión de gavilanes
85974 Hospital central
84206 Moon river
85894 Popcorn - Anuncio Clio
84656 Superman
85607 El pajaro loco
84233 La historia interminable
83901 Zorba el griego
80174 Expediente X
89405 Llamada Perdida
84268 Embrujadas
80014 James Bond
ESPAÑOLAS
89292 Amo a Laura
89222 Dejame verte
89051 Muñeca de trapo
88628 No quiero verla mas
88140 Besos
85539 Con solo una sonrisa
89502 Puede ser
89379 Te echo de menos
88627 Besos
89129 Rebelde
89291 Me voy
89625 Bonita de mas
82935 Noches de bohemia
89303 Tiempo
89560 Liberta
82652 Fiesta Pagana
85944 Eras tu
89130 Solo quedate en silencio
85504 Soldadito marinero
85377 La tortura
85351 Zapatillas
89496 Henna
POP ROCK
88013 Sorry
85568 have a nice day
80039 Eye of the Tiger
89240 Twisted nerved
89499 Mais que nada (Anuncio TV
88145 Dont cha
89377 Dani California
80726 No woman no cry
80217 Satisfaction
85541 You´re beautiful
80239 Final Countdown
88028 Regresa a mi
89568 Cha cha
89017 One
84248 Losing my religion
83662 Crazy in love
TEMAS LOS TEMAS MAS VARIADOS Y DIVERTIDOS EN TU MOVIL
ENVÍA TEMA59 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU CAMARA ESPIA AL 7494
6138 PIRATAS
9487 HECHICERAS
2244 DINOSAURIOS
2828 CHOCOLATE
9093 ANIMALES SALVAJES
8938 CACHORRITOS
O SI PREFIERES PUEDES LLAMAR AL 806 52 60 87
SONIBROMAS
ENVÍA POL71 + UN ESPACIO Y EL CODIGO AL 7808
TOP
77762 Como el luisma no se entera
77258 Coge el puto telefono cabron!
77479 Risa bebe
78491 Franco desde la tumba
78869 Gol del Barça
77158 Darth Vader
77224 El bueno, el malo y el feo
77252 Septimo de caballeria
77000 20th Century Fox
77105 Toque militar
77116 R2D2
77166 Doctor Maligno
77194 Aqui llega torrente
77217 Gatito
79322 Te la meteria
PELICULAS
77005 Sonido THX
77002 Grito de Tarzan
77199 Pescao es mu rico
77254 Si sueno pues me coges...
77169 Chewacca
77329 Risa contagiosa
77218 Gremlins
77152 Ring ring con voz
77003 Good morning Vietnam
PERSONAS
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77472 Que soy el telefono cogerme!
risa Carcajada
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng!
77435 Osea te cojo el telefono
77650 Cerco policial
77441 Es tu jefe para tocarle los huevos
77386 Que poderio tengo en el coño
77119 Bebe gracioso
77281 Cogelo que es tu camello
77419 Por dios trata de cogerlo
79262 Un cigarrito no tendrás
77256 Uuu que es eto?
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77483 Gallina imitando Formula 1
77896 Coge el telefono que me llevan preso
78870 Gol del Madrid
77121 Es tu jefe no lo cojas
79033 Las drogas son malas
77593 Chaval coge el telefono
77895 Esta sonando el monomovil payo!
77287 Coge el telefono que esta sonando
77334 Grito de Tarzan
MESSENGER
ENVÍA MSX40 + UN ESPACIO + 2269 AL 7494
Tu messenger en tu móvil!!
JUEGOS
ENVÍA JUEGOS17 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7494
O SI PREFIERES PUEDES LLAMAR AL 806 52 60 83
50 por 15 cod 1836
Who Wants To Be A Millionaire? logo and TM and © 2005 Celador International Ltd. All rights reserved.
Pon a prueba tu cultura general e intenta llegar a la última pregunta en esta fantástica versión para móviles. El juego incluye todas las opciones del concurso, incluidos los comodines ¡Las preguntas se seleccionan al azar de entre cientos de ellas!
Sexy Poker Susana Reche Cod. 1466
Juego oficial de la famosa bailarina de strip tease. Si ganas, tendrás el mejor premio que te puedas imaginar!
YA PUEDES CONOCER TU
1461
1259 1844 1091 1262 1536
SONIC cod 7741
¡En la primera parte de la serie, el malvado científico Dr. Robotnik secuestra animales y los convierta en robots! Sólo un tipo duro puede poner fin a los perversos planes del demente científico: Sonic.
31180 1491 1418 2079
2074 2095 1438
Zuma cod 2034
© 2003 PopCap Games. All rights reserved.
Dispara las bolas para hacer grupos de 3 o más bolas del mismo color, no dejes que alcancen la calavera dorada o el juego se habrá terminado!
Llamanos!!! Atención al cliente Telf: 902 01 30 16 Horario de atención al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.
PRECIO SMS: 1,2 €/MEN.+IVA; FROGGIE S.L. - CIF. B91109454. [Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido]PRECIOS MAX. 80X: 1,09 €/MIN RED FIJA, 1,51 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO; SÓLO MAYORES 18 AÑOS; APD.CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA; NORRIS MARKETING LIMITED - nº REGISTRO 608475.Si tienes problemas bajando los contenidos compruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía o envía CONFIGURAR al 7494 para que te lo configuramos automáticamente. Si tienes un nokia y quieres quitar el logo de operador de tu pantallaenvia BLANCO al 5477. Número de atencion al cliente 902013016. Nº LIC. SGAERMV8M/513/09/9019.Polifónicos, true tones, temas, sonibromas, aplicaciones, juegos y mms necesitan varios mensajes (ej. 3 para sonidos reales y 4 para temas), logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información consultar en info@moviluniverso.com o visita la web WWW.MOVILUNIVERSO.COMUtilizando los servicios de moviluniverso, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos inscrita en la Agencia Española de Protección de Datos con el número Nº 2050120079, cuyo responsable es FROGGIE S.L. y podrá ser utilizado para el envío gratuito de información y promociones. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de teléfono a info@froggie-mm.com, llamar al 902013633 o enviar una carta indicando su número de teléfono al Apartado de Correos 6079, 41009 Sevilla.El contenido de Torrente se basa en imitación o caricatura del original.

XBOX 360

SAINTS ROW

La ciudad de Stilwaters está en apuros. Las bandas callejeras campan a sus anchas y la policía se ve impotente para detenerlas. ¿Tú misión? Pues convertirte en el macarra número uno y pasártelo en grande.



Desde que «GTA» diera forma al género de la destrucción callejera, muchos han sido los títulos que se han sumado a la fórmula, con mayor o menor éxito. «Saints Row» no oculta su admiración por la obra magna de Rockstar, y copia muchos de los elementos clave que han hecho de «GTA» el hito que es hoy. Sin embargo, cuando un título es tan jugable como éste e incluso pule muchos de los aspectos negativos del original, es difícil ponerle pegas por falta de originalidad.

Los fans del género seguro que se sienten pronto como en casa. En «Saints Row», te diseñas tu propio macarra con infinidad de opciones de personalización y luego te paseas por una extensa ciudad llena de vida y jugabilidad abierta. Puedes robar cualquier coche que veas e ir por ahí haciendo el cafre. Es como una especie de parque de recreo virtual, solo que en vez de columpios, tienes coches y armas para desatar el caos. Tu personaje es el miembro de una banda y hay una línea argumental para seguir, con sus misiones y todo, pero solo pasearse por la ciudad y descubrir todas sus opciones y posibilidades ya es un placer. De hecho, para desbloquear las misiones de la historia principal tienes que ganar

Tuneo a saco

▸ Tu personaje no es lo único que puedes personalizar en el juego. Los coches que consigues también pueden modificarse para darles el aspecto que prefieras, a base de pegatinas, logotipos, colores y accesorios. Algunas de las opciones, como la suspensión hidráulica y los nitrosos, no son simplemente estéticas, sino que tienen un impacto real en la conducción. Lástima que no haya también motos.

Valoración

Gráficos

■■■■□□

Jugabilidad

■■■■■□

Sonido/FX

■■■■■■

Originalidad

■■■□□□

Las calles están que arden. Y si no mira como se las gasta este maromo, ¡ a cohetazo limpio!.

Compañía

THQ

Género

Acción

Lanzamiento

Septiembre

Dirigido a ...

+ 18 año

Cibercontacto

www.saintsrow.com

reputación ante la banda, así que dedicarse a las actividades alternativas no es una simple distracción, sino que te ayuda a seguir progresando. Lo bueno es que puedes elegir la actividad que prefieras, así que no te sientes encajonado y conservas esa maravillosa sensación de libertad y de hacer lo que quieras..

Comodidad en la calle

Desde un punto de vista jugable, «Saints Row» es un alumno aventajado que, en ocasiones, incluso supera a su maestro en algunas zonas específicas. Su secreto está en hacer sencillas y accesibles cosas que en «GTA» solo daban quebraderos de cabeza, como la navegación por la ciudad, la repetición de las misiones o simplemente la curva de dificultad, que es más progresiva gracias a una serie de características de juego que reducen la frustración. Quizá no tenga la monstruosa escala de «San Andreas» y sus cien horas de juego, pero bien vale la pena tener solo cuarenta si nos ahorran quebraderos de cabeza. Las misiones también dependen menos del "ensayo y error" para tener éxito, y esa filosofía de accesibilidad hace al juego más divertido. Técnicamente se trata de un título de nueva generación, con un espectacular apartado visual que incluye explosiones de coches divinas, sin olvidar la estupenda banda sonora en forma de doce emisoras de radio. Sin embargo, los ocasionales casos de ralentización y errores gráficos dan a entender que las posibilidades de Xbox 360 todavía están por explotar al máximo. Con todo, «Saints Row» es un excelente juego que edifica sobre cimientos bien conocidos y sin duda complacerá a los fans del género y captará nuevos adeptos.

Multijugador en las calles

▸ Una de las grandes novedades del juego es su modo multijugador, que puede jugarse mediante interconexión de sistemas o en línea con una suscripción de pago a Xbox Live. En las partidas en línea te enfrentas a otros jugadores en guerras de bandas con variados objetivos, pero también puedes jugar cooperativamente en misiones conjuntas para dos jugadores. Cuando hay muchos jugadores el lag puede ser un problema, pero las misiones cooperativas van tan suaves como si fueran partidas locales.

Guía de juego

Para ser un macarra con éxito, no solo necesitarás respeto, sino dinero para comprarte la ropa más "fashion" y joyas a juego. Ponte una cadena con medallón bien vistosa alrededor del cuello o algo así. Oh, y no te olvides de los tatuajes, que también molan. Por supuesto, un coche convenientemente tuneado también ayuda a ganarse el respeto de los colegas. Procura completar las misiones llevando los colores de la banda, eso te dará una buena bonificación. En cuanto a las pelas, tienes un montón de opciones posibles: escoltar a prostitutas y traficantes en sus turbios negocios es siempre rentable, pero donde te puedes forrar de verdad es orquestando fraudes a la compañía de seguros. Ponte de acuerdo con un abogado corrupto, y procura meterte en el accidente más doloroso posible para tus huesos. Cuanta más gente lo vea y más espectacular resulte, más dinero sacarás del chanchullo. Si hay varios coches implicados y se producen daños colaterales, pues mucho mejor. En algunas misiones tendrás colegas que te ayudarán. Estos colegas son muy útiles y cuentan con una gran ventaja: si alguno cae abatido, puedes correr a su lado y hacer que se recupere dándole cerveza. No es muy realista, porque si lo haces bien, tus colegas son básicamente inmortales, pero es mucho mejor esto que tener que repetir la misión, ¿no?



XBOX360

TEST DRIVE UNLIMITED

Parece que fue ayer, pero ya han pasado casi 20 añitos desde que el primer "Test Drive" se acercaba a nuestros primeros ordenatas 186 con esos diskettes que parecían tostadas calcinadas producto de un mal madrugón. Desde aquel deslumbrante estreno, mucho ha llovido en el subgénero automovilístico (para más de uno, el alma mater del cotarro jugón), incluyendo a la franquicia, que pasó por más manos que la falsa moneda hasta llegar a Eden Studios, que ya utilizaron el nombre de la saga en una de las versiones de su "V-Rally". Y renovarse o morir es precisamente lo que han hecho ahora, explotando las posibilidades de la Xbox360 y sacándose de la manga un sub-subgénero llamado MOOR (algo así como "juego masivo en línea de carreras", parafraseando al "rolero" de "Hack"). Así, nos situamos tan ricamente en una isla paradisíaca, donde tendremos que elegir uno de los nueve personajes disponibles. Ya instalados con nuestra casita y canesú, empezamos el baile: hasta 125 vehículos (motos y coches) nos están esperando rugientes y crujientes, primero en los tres concesionarios disponibles al principio del juego, y más adelante en los diversos garajes desbloqueables. La mecánica es sencilla: competir y competir. Contra la máquina o con adversarios online "all over the world". Sólo hace falta conectar la GPS, recorrer las calles y aceptar los desafíos pulsando A. Aparte, para "customizar" y poner de dulce a nuestro piloto (y al coche con los diversos túneles de lavado), podremos aceptar tareas de reparto. Eso sí, ojo con la poli que nos pisa los talones, como es norma en la saga. Si le añadimos unos gráficos estimables, una variedad de misiones y coches destacable y una sensación de velocidad fetén, tenemos un más que meritorio lavado de cara y motor de un clásico en su género.





Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Conducción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.testdriveunlimited.com

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Sabor isleño

▸ Tal vez el elemento más sorprendente y destacable del juego sea su entorno natural: la hawaiana isla de Oabu, nada de malas calles repletas de neón y lumpen. Y menuda isla: vegetación pura y dura, edificios y hoteles muy "especuladores" y, en fin, 1.600 kilómetros de carreteras a nuestra disposición, llenos de atajos, terreno variado y múltiples sorpresas a descubrir. Que ya estábamos un poco cansados del look "malote" de los juegos tuneros. Una escapada a la naturaleza nunca viene mal.







A FONDO A FONDO A FONDO



Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:







Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.


Violencia


Sexo o Desnudez



Miedo


Drogas



Lenguaje Soez


Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Una elección de total confianza





aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

PREY



A veces da la sensación de que en el género shooter en primera persona ya está todo inventado y no queda nada por ver. Entonces llega un juego como «Prey» y te devuelve la esperanza con sus sorprendentes conceptos de juego. El desarrollo de «Prey» transcurre abordo de una enorme nave espacial alienígena ("La Esfera"), que visita nuestro planeta con la sana intención de secuestrar a seres humanos y usarlos como alimento y conejillos de indias de macabros experimentos. El caso es que uno de los secuestrados es Tommy, un indio cherokee que logra escapar de tan oscuros designios. Nuestro indio, bastante cabreado con todo el asunto, no tarda en hacerse con una potencia de fuego considerable y montar la marimorena abordo. Pero claro, esto es una nave espacial y las cosas no son tan sencillas como parecen. La gravedad puede jugarte malas pasadas, y de repente te puedes encontrar con que estás caminando por el techo o las paredes mientras combates contra enemigos en el suelo. Luego tienes portales, que te teletransportan de un entorno a otro, y armas de extraño diseño, como un fusil sanguijuela que tiene ataques diferentes según el nodo de energía con el que lo cargues. Por si fuera poco, los ancestros indios de Tommy le echan una mano, de modo que aprende a separarse de su cuerpo y caminar espiritualmente para resolver puzles y explorar zonas inaccesibles. Gracias a esto, la muerte ni siquiera es definitiva, porque puedes regresar al cuerpo tras recargar energías en el mundo espiritual. «Prey» es un título muy original y de gran calidad técnica que no teme romper esquemas para ofrecer una experiencia de juego refrescante y llena de acción, altamente recomendable.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■■□

Fusil en mano, te tienes que jugar el pellejo con cientos de alienígenas.

Ficha Tecnica

Compañía
Microsoft

Género
Acción

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.prey.com

Multiprey

El multijugador de «Prey» es compatible con interconexión de sistemas y Xbox Live, pero por desgracia, no se contempla la opción de jugar en pantalla dividida en una sola consola, y tampoco hay un modo cooperativo. Los únicos modos de juego son los clásicos duelo mortal y duelo mortal en equipo de toda la vida, sin ninguna variante especialmente llamativa. Al menos, se beneficia del impactante diseño de niveles que impregna todo el juego, así que merece la pena jugarlo.

Una saga apasionante
Una antigua traición
La última de todas las batallas

N3
ナインティナイン ナイツ
NINETY-NINE NIGHTS™

ACCIÓN INTENSA

BATALLAS ENVOLVENTES





PHANTAGRAM





XBOX 360

NINETY NINE NIGHTS

El género del saja raja está de moda, o al menos, eso deben pensar los desarrolladores de «Ninety Nine Nights», que nos ofrecen otra batallita de las de aniquilar cientos de enemigos a golpe de espada y hechizos. Después de tantas secuelas y variantes de «Dynasty Warriors», la verdad es que «Ninety Nine Nights» no hace demasiado por aportar algo nuevo al género. En vez de enfrentarte en combate personal a ejércitos del oriente feudal, la ambientación se traslada a un mundo de fantasía gótica, con sus malignos goblins y nobles caballeros de brillante armadura. Cuentas con abundantes personajes jugables (que se desbloquean a medida que juegas), combinaciones de golpes, devastadores ataques especiales y un sistema de control de los guardias que te acompañan en las misiones. Pero aunque suena emocionante, en el fondo, el procedimiento básico es el mismo de siempre: aporrear los botones hasta cumplir con la cuota de enemigos a abatir. Al principio es divertido ver como te abres paso entre las masas de infelices que tratan de detenerte, lanzándolos por los aires, pero la verdad es que acaba siendo bastante repetitivo, sobre todo si tenemos en cuenta que esto ya lo hemos hecho en incontables juegos anteriores. Pese a las pegas, hay que reconocer que el apartado gráfico destaca con su excelente diseño y la confusa abundancia de adversarios y aliados en pantalla. Los ataques se acompañan de espectaculares efectos, y aunque los personajes jugables son similares en cuanto a mecánica de combate, al menos ofrecen diferentes perspectivas de la historia y no alargan sus misiones más de lo necesario. Un modo para dos jugadores habría hecho que este título destacase del resto, pero por desgracia, solo es uno más del pelotón.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■□□□□

Para el fragor de la batalla cuentas con abundantes personajes, golpes devastadores y sistema de control de los guardias que te acompañan.

Ficha Tecnica

Compañía
Microsoft

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.n3-game.jp

Los orbes del poder

Al derrotar a los enemigos, sueltan unos orbes rojos que se recogen automáticamente. Sirven para rellenar un indicador de ataque que te permite desencadenar ataques especiales. Pero ojo, porque cuando derrotas a los enemigos con los ataques especiales, sueltan orbes azules que, a su vez, desatan ataques aún más potentes. De este modo, se crea una especie de inercia de combate ascendente que concluye con una brutal explosión orgiástica de poder. ¡Menudo modo de limpiar la pantalla!



JUEGO Test Drive Unlimited + CARÁTULA EXCLUSIVA 360

79,90 €

XBOX 360

TEST DRIVE Unlimited

Memory Unit A

Memory Unit B

ATARI

XBOX LIVE

eden GAMES

Limitada a 500 unidades

Promoción exclusiva de El Corte Inglés



PSP BASE + TOMB RAIDER

229,90€

Hasta fin de existencias

Promoción sólo en El Corte Inglés

POR LA COMPRA DE CUALQUIER NGAGE QD LLÉVATE 2 JUEGOS DE REGALO



Hasta fin de existencias

Promoción sólo en El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Super Princess Peach (NDS)

Para jugar al minijuego de Toad, desde la pantalla inicial donde pone "pulsa start", mantén pulsado el botón R y pulsa el botón START. ¡Trata de batir el récord!

Prueba además a jugar el juego por el día y por la noche (según el reloj interno de la consola). ¡La pantalla inicial será diferente!

Cars (PS2)

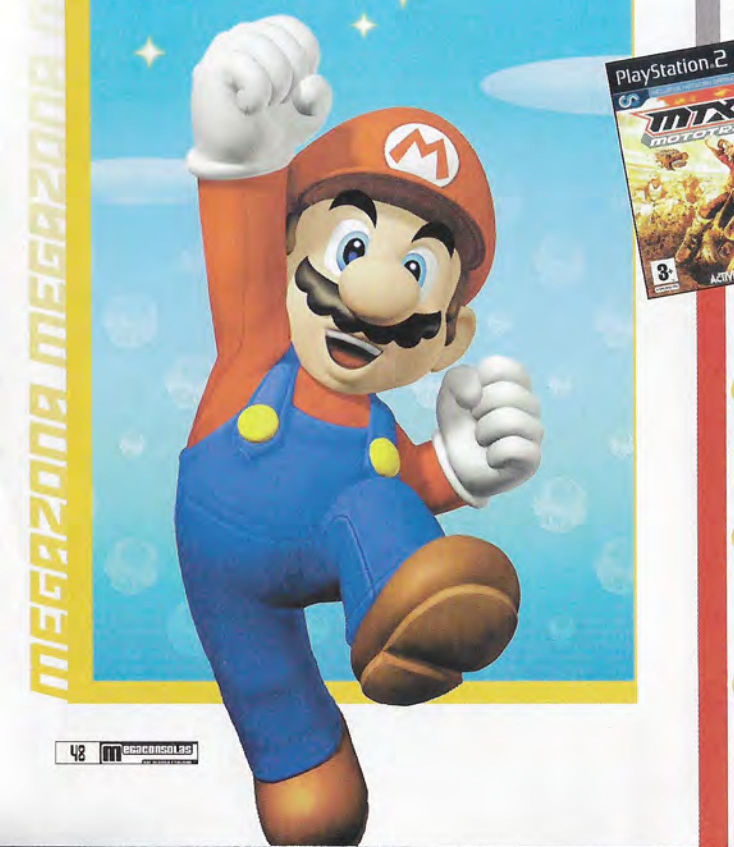
Estos códigos se introducen en el menú de Cheat

YAYCARS: Todos los coches
R4MONE: Todos los colores alternativos
IMSPEED: Inicio rápido
VROOOOM: Impulso infinito
TRGTEXC: Desbloquea circuitos adicionales
MATTL66: Desbloquea todos los circuitos y minijuegos
CONC3PT: Desbloquea diseños gráficos
WATCHIT: Desbloquea películas

New Super Mario Bross (NDS)

Para jugar como Luigi en el modo para un jugador, en la pantalla de seleccionar partida guardada, mantén pulsados los botones L y R y elige una partida guardada con el botón A.

Para desbloquear el modo desafío secreto, primero tienes que completar el juego. Luego, durante la partida, activa la pausa y accede al mapa. Pulsa los botones L R L R X X Y Y.

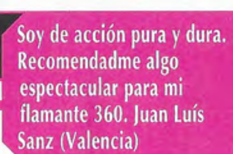


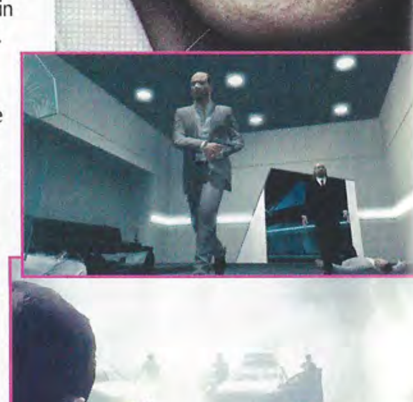
Club de fans

Soy de acción pura y dura. Recomendadme algo espectacular para mi flamante 360. Juan Luís Sanz (Valencia)

Dos tipos duros

Aún falta al menos un año para su lanzamiento, pero creemos que avanzarte algo de «Kane & Lynch» merece la pena para ir caldeando el ambiente. Y como pides acción, mucha y en cantidades industriales la vas a tener de la mano de dos "malandros" de cuidado, un ex mercenario y un asesino sin escrúpulos que se han escapado juntos de una prisión de alta seguridad. La pauta de la acción la marcará Kane, al cual podremos manejar por escenarios apabullantes a nivel gráfico, tanto de interior como de exterior. Su objetivo es quitarse de en medio a una banda de narcos que le pisa los talones para vengarse de una supuesta traición. Para salir del embrollo contaremos con la ayuda de Lynch, a quien daremos órdenes sencillas, como que nos cubra, dispare, etc. El guión del juego se está puliendo y no parece que únicamente de ensalada de tiros irá la fiesta, tendrá flashbacks que expliquen diferentes fases y los diálogos se van a cuidar al máximo para que el jugador se enganche a la trama desde el primer momento. Además del modo individual, habrá un multijugador cooperativo que va a ser la bomba, lleno de intensidad y realismo como el resto del juego. Y por supuesto las misiones prometen ser tan variadas como arriesgadas, pues deberemos liquidar a grandes tiburones de la mafia, realizar secuestros…Ya se nos ponen los dientes largos metiéndonos en tales fregados y con la alta resolución que nos proporciona la Xbox 360. ¡Ah, se nos olvidaba! el juego está a cargo de los creadores de «Hitman». Vaya tela.



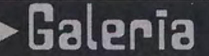


Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Uno de los personajes del estupendo «Jade Empire» adorna la Galería de este mes, dibujado por Diego Valero González (Jaén), de 16 años. Seguro que lo pasarás también fenomenal con tu premio: «Las crónicas de Narnia» para Xbox.





Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).




NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 GTA Liberty City Stories (PS2)
Ya nos gustó lo suyo en PSP y su conversión a la "consola mayor" de Sony no ha podido ser mejor. Para ser el amo de las calles.

2 LocoRoco (PSP)
Original, dinámico, divertido..este colorido plataformas nos ha entusiasmado por su afán de aportar algo nuevo a la portátil.

3 Formula One 2006
Sigue superándose y en esta última edición aprovecha al máximo su motor gráfico y acentúa el realismo en las carreras. En su género no hay quien le quite la pole.

4 Syphon Filter Dark Mirror (PSP)
Volver a manejar a Gabe Logan, y por primera vez en PSP, ha sido un gustazo. De sombrerazo el modo online de hasta 8 jugadores simultáneos.

5 New Super Mario Bros (DS)
Veinte años después del nacimiento de nuestro fontanero favorito, Nintendo lo ha renovado en DS para una diversión plataformera retro de lo más estimulante. ¡Genial!

Retrato Robot

...Pau Gasol

1

EDAD: Real, 26 primaveras. Virtual, cuatro añitos.
FÍSICO: Sencillamente, de all-star: 215 centímetros de músculo elástico y kilo y medio de cerebrito privilegiado. Ya se sabe, las alcachofas de Sant Boi.

2

CURRÍCULO: "ET" también fue rookie del año en la Xbox, ya que uno de los primeros juegos de la consola, "NBA Incide Drive 2003", le subió hasta la portada, donde lucía barbilampiño y con peinado de la primera comunión. Ah, qué tiempos. Luego, le fichó la competencia EA Sports y ya cumple tres temporadas dando la cara en la cubierta de "NBA Live". Vamos, un jugador franquicia para Memphis, la selección, las consolas y lo que le echen al angelito.

3

ARMAS: Agilidad a prueba de balas, control de balón, ganchito letal, visión de juego que ni Sabonis, liderazgo (menos cuando llegan los playoffs, ejem)... Por algo es un "golden boy" como la copa de un pino.

4

FUTURO: Esplendoroso: cada vez más entonado en la cancha, real y virtual (domina también las "motion captures" como Pedro por su casa), todo indica a que seguirá siendo la estrella de la franquicia más anotadora de la conferencia ludópata. Ya solo queda curar ese metatarsiano de marras y ganar un partidito de playoffs. Jugón.

Te lo dice Galibo ...

La princesa está triste

A diferencia de ‹Sonic›, cuyos personajes secundarios son impresentables, la cohorte de amiguetes de Mario nos ha deparado personajes de gran empaque, como Luigi, Yoshi o la propia princesa Peach. Ésta última se ha estrenado recientemente como protagonista estelar de su propio juego, ‹Super Princess Peach›, un plataformero de la vieja escuela que ha despertado pasiones entre los jugadores veteranos y novatos por igual.

En mi opinión, las ventajas de tener por protagonista a una encantadora princesa frente a un fontanero bigotudo son muchas. Lo que no entiendo es porqué le han tenido que poner una sombrilla parlante como compañero de aventuras, ya ves tú qué chorrada. Mario tiene un dinosaurio que, aunque cobarde y huidizo, en principio parece bastante más fardón que un puñetero parasol. ¿No podían haberle dado al menos un pony a Peach? Claro, que entonces nos la habrían comparado con Barbie, una conocida amazona del mundo del videojuego, y no es plan.

Otra de las cosas que me escaman son los poderes de la princesa. ¿Ponerse alegre, furiosa o triste cuenta como superpoder? ¿Es que pensaron que tirar bolas de fuego o hacerse gigante como Mario no era lo bastante femenino? Esto huele a discriminación y estereotipo. ¡Reivindicamos poderes dignos para Peach, ya!

Foro abierto

Me he comprado el «Formula 1 2006» y está muy bien lo de imitar a Alonso, pero en la conducción tipo profesional se me va el coche en las curvas, y estoy hasta los... ¿Qué puedo hacer?
Antonio Jiménez (Sevilla)

No desesperes ¡hombre!, que para todo hay solución. Como principio básico antes de tomar una curva típica debes templar los nervios y comenzar a dibujarla desde el exterior de la misma. Luego acércate todo lo posible al punto más cerrado de la curva, para inmediatamente abrirte acelerando. Así finalizarás una trazada perfecta, ¡campeón!

¿Qué nos ofrecerá la conectividad de Nintendo DS y Wii?
Adriana Rodríguez (Zaragoza)

Bueno, das por sentado que va a existir tal conectividad. No hay nada confirmado de forma oficial. No obstante hay indicios que nos hacen pensar que efectivamente se hace obligatoria la conexión entre las dos consolas de Nintendo. Contestando a tu pregunta: descargaremos demos de juegos usando a Wii como consola intermediaria, también algunos títulos clásicos e información valiosa de determinados juegos.



Puedes escribirnos a: José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a: megaconsolas@estrenos21.com



PLAYGEAR AMP
Amplifica el sonido de tu PSP

Un buen sonido es fundamental para disfrutar a tope de un juego. En el caso de PSP es doblemente importante porque podemos ver y escuchar música y pelis en UMD. Con PlayGear Amp de Logitech podemos dar rienda suelta al audio de la portátil de Sony. Este periférico está compuesto por dos microtransductores equilibrados a cada lado de los altavoces que ofrecen un sonido potente para el sistema. La necesaria estabilidad viene cubierta con una base a medida para la PSP, idónea cuando se escuche música o se vea una película. Además, PlayGear Amp se adquiere con un estuche muy socorrido durante los desplazamientos,donde podremos guardar altavoces, cables y el adaptador CA con el que funciona (también con pilas AAA).

PSP CARRY CASE



Por todas las estupendas prestaciones que ofrece, PSP es una consola que debe cuidarse como un tesoro. A pesar de ser una portátil de fuerte estructura no está libre de poder sufrir desagradables sorpresas, como arañazos en la pantalla o, lo peor, se nos caiga y se descuajaringue. Por eso una protección como la que ofrece Carry Case de Joytech puede venir a nuestra PSP al pelo. Se trata de una funda semirrígida fabricada con materiales resistentes, que además de proteger la consola hará lo propio con los UMD que transportemos en ella. Incluye mosquetón y posibilidad de llevarlo en el cinturón para facilitar su transporte. Toda protección es poca.

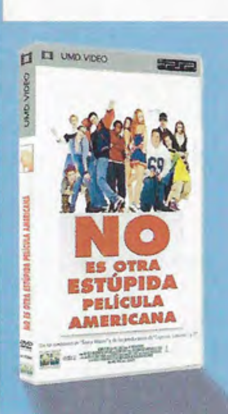
SPEEDSTER 3 + FORMULA ONE 2006
Imita a Fernando Alonso al volante

No hace poco que se ha lanzado el último juego de «Formula One» y ya son muchos los que están gozando con las realísticas y trepidantes carreras del circo de las cuatro ruedas. Para incrementar esas sensaciones, Ardistel pone en el mercado el volante Speedster 3. Y sus prestaciones no pueden ser más interesantes. Para empezar, con este volante podemos disfrutar con dos modos de juego: Digital y analógico. Hay otro modo, Tunning, con el que podemos programar cada uno de los elementos del volante. Otra opción es la de ajuste de sensibilidad y zona muerta. Destaca también su ajustada ergonomía y cambio de marchas estilo F1. Por último, tenemos la posibilidad de colocarlo sobre las rodillas o sujetarlo en una mesa gracias a un práctico sistema de sujeción. Si a esto le sumamos que el volante viene acompañado del mismo juego, «Formula One 2006», en un fabuloso pack, entonces tendremos servida la ocasión perfecta para emular a nuestro campeonísimo Fernando Alonso.





PARODIA EN UMD
No es otra estúpida película americana



Bueno, realmente sí. Y la recomendamos sin pudor, es otra estúpida película americana. Pero partiendo de esa base y con muchas ganas de cachondeo, qué mejor que echarnos unas risas sin complejos. Y es que deformar los habituales personajes de chico deportista y guapo, la fea del colegio transformada en la reina del baile, la obsesión por el sexo y demás tópicos da mucho para pasarse de la raya en plan desmadre.


are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Computer Entertainment
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc.
All rights reserved.
16+
www.pegi.info
PSP
Oficialmente, nunca sucedió.
yourpsp.com/darkmirror
Tú no existes. Tu misión debes borrarla para siempre de tu mente. Tus actos deberán saltarse toda norma conocida de combate. Localiza y destruye el Proyecto "Dark Mirror" en 30 peligrosas misiones que te harán dudar si estás vivo. ¿Aliados? ¿Refuerzos? Olvídate. Tan sólo cuentas con la última tecnología en armas. El mundo no puede saber nada, pero te necesita.
Lanzamiento 30 de agosto
PSP
syphon filter DARK MIRROR
16+